MSX Magazin

Information für Benutzer von MSX-Computern

IMPRESSUM

MSX-Magazin
Edition H. Dirks
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefon: 02472-7158
Telex: (051)933524 geonet g
box:geo1:odin
Verlag und Redaktion:
Pressebüro Dirks
Verantwortlich für den Inhalt:
Hartmut Dirks
Das MSX-Magazin erscheint sechswöchentlich.
Einzelverkaufspreis: 3,- DM
Jahresabonnement: 27,- DM
(inkl. Versandkosten innerhalb Europas)
Kündigung jeweils sechs Wochen zum Quartalsende.
Anzeigenpreisliste Nr. 1
Stadtsparkasse Aachen
(Blz.: 390 500 00)
Kto. Nr. 46006003
Für Einsendungen jeder Art kann leider keine Haftung übernommen werden.
Bei Nichtlieferung ohne Verschulden des Verlegers bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag.



MSX-INFO EINGESTELLT

Mit Wirkung vom 31.12.1987 hat die MSX-Info ihr Erscheinen eingestellt. Grund: Das sowieso nur unregelmäßig erschienene Magazin fuhr sagenhafte Verluste ein. Der niederländische Verlag stellte fast gleichzeitig auch das Erscheinen der niederländischen Ausgabe ein. Die Abonennten sollen ihr bereits gezahltes Geld für die Abos ausnahmslos zurückbekommen.
Für alle Fälle hier die Anschrift und die Telefonnummer des Verlages:
Sala Communications
MSX-Info
Ceintuurbaan 26
NL-1271 BJ Huizen
Direktdurchwahl von der BRD:
0031 - 2152 - 65695



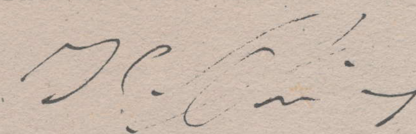
Nr. 1

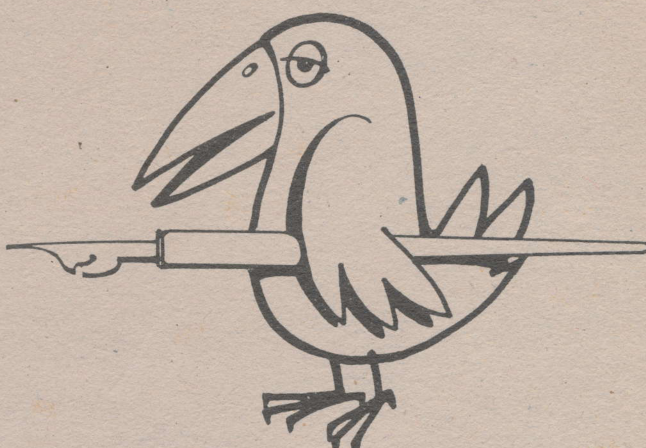
EDITORIAL

Liebe(r) Leser(in),

als ich anläßlich der Internationalen Funkausstellung in Berlin 1985 den Vertrag mit dem niederländischen Verlag SAC unterschrieb, glaubte ich wie viele Andere an eine glorreiche Zukunft der MSX-Computer, denn sonst hätte ich mich nicht bis zum 31.12.1987 für die MSX-Info verpflichtet. Nun ist die Zeit vorbei, aber auch die MSX-Info gibt es nicht mehr. Klar, das zuletzt sehr halbherzige Engagement des niederländischen Verlages basierte nicht zuletzt auf den Verlusten, welche die MSX-Info tatsächlich einbrachte. Trotzdem hatte ich mir oft mehr Zuverlässigkeit des Verlages gewünscht, denn nicht selten riefen mich erboste Leser an. Das die Adresse meines Büros nur Weiterleitungsstelle an den Verlag in den Niederlanden war, haben manche wohl nicht gewußt, trotzdem habe ich immer versucht zu vermitteln. Jetzt ist das alles anders: Meine Adresse und meine Telefonnummer ist Ihre direkte Kontaktmöglichkeit. Sollte ich nicht da sein, so selten ist das nicht, arbeitet mein Anrufbeantworter für Sie. Sprechen Sie dann Ihre Nachricht ruhig auf Band. Auf jeden Fall werden wir uns um Sie kümmern. Dieses Magazin arbeitet bestimmt nicht mit Gewinn. Im Gegensatz zur MSX-Info können wir keine Honorare für Artikel, oder Listings bezahlen. Trotzdem sind wir auf Ihre Mitarbeit unbedingt angewiesen. Das MSX-Magazin soll das Kontaktmedium für uns alle sein. Bitte beteiligen Sie sich mit redaktionellen Beiträge und Programmen an unserer Arbeit. Ich danke Ihnen im Namen aller MSX-User dafür. Private Kleinanzeigen jeder Art sind absolut kostenlos und unbedingt erwünscht, denn der Dialog wird im Sinne Aller an vorderster Stelle stehen. Auch wenn die Industrie uns MSX-User alleinließ, MSX-Computer sind vergleichsweise hochwertige Rechner und bei guter Zusammenarbeit werden wir alle gemeinsam noch sehr lange Spaß mit unserem Hobby haben. Wichtig ist nur eins: Sie müssen wirklich alle mitmachen, auch wenns kein Geld bringt, aber Freude an einem Hobby ist doch unbezahlbar. Ich hoffe auf viele Artikel und Programme und wünsche Ihnen allen viel Glück im Jahr 1988.

Ihr Hartmut Dirks







MSX-MAGAZIN ABONNEMENT 1988

Sie möchten auch die 8 nächsten Hefte im Jahr 1988 frei ins Haus bekommen ?

Das ist ganz einfach !!!

Senden Sie uns über den Betrag von 27,- DM einen Verrechnungsscheck, oder 27,- DM in bar. Sie werden alle 6 Wochen das neueste MSX-Magazin frei ins Haus bekommen.
Der Preis des ersten Heftes, die Versandkosten für alle Magazine, und auch die Mehrwertsteuer sind im Abopreis mit enthalten. Schneller und preisgünstiger gehts nicht mehr.

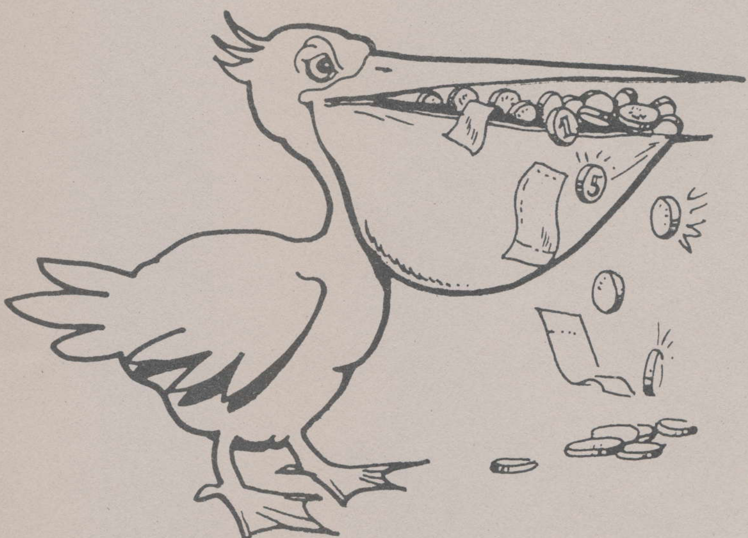
So bleiben Sie immer auf dem Laufenden.

Noch ein Tip:
Schreiben Sie Ihre Anschrift bitte gut lesbar, damit Sie auf Ihr Heft nicht umsonst warten !

Empfehlen Sie das Magazin anderen Usern. Das MSX-Magazin ist Ihre Zeitschrift !!!
Wir alle gemeinsam brauchen dieses Kontaktmedium, denn alleingelassen wurden wir genug! Beteiligen Sie sich mit Artikeln und Programmen an der Gestaltung des Heftes - wie gesagt:
Es ist auch Ihr Magazin.

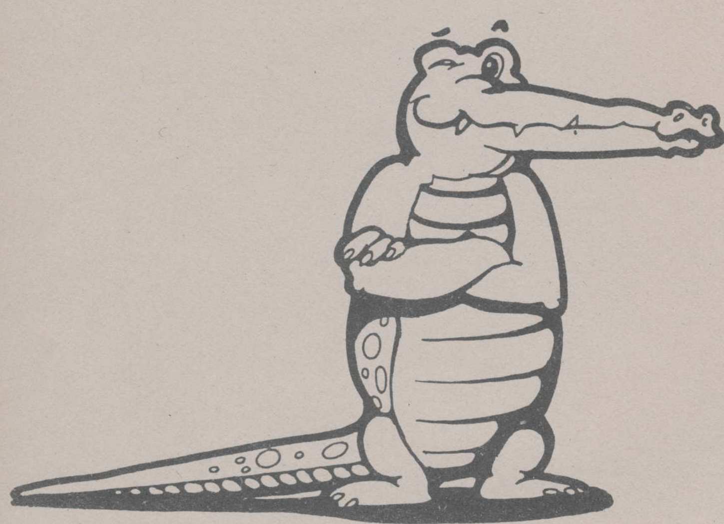
HIER GIBTS WAS ZU GEWINNEN !!!
DIE MSX-SOFTWARE TOP TEN

Jawohl, wir verlosen in jeder Ausgabe 5 Softwaretitel aus dem Programm der ODIN-Software GmbH. Jeder der 5 Gewinner darf sich 1 Titel aussuchen, egal ob es sich um ein Modul, eine Diskette, oder eine Kassette handelt.



Die Teilnahmebedingungen:
Jeder darf nur einen Tip abgeben. Schreiben Sie den Titel und den Datenträger einfach auf eine Postkarte, so zum Beispiel: Dawn Patrol / Kassette, oder: Rollerball / Modul.

Wichtig!!!
==========
Es spielt keine Rolle ob Ihr Tip auf Platz 1, Platz 10, oder überhaupt in der Top Ten plaziert wird. Die Gewinner werden unter allen Einsendungen ausgelost. Jeder hat also dieselbe Chance, egal welchen Tip er abgibt.
Senden Sie eine Postkarte mit Ihrem Tip an:
MSX-Magazin
Top Ten
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4



Hier nun die derzeitige Top Ten:

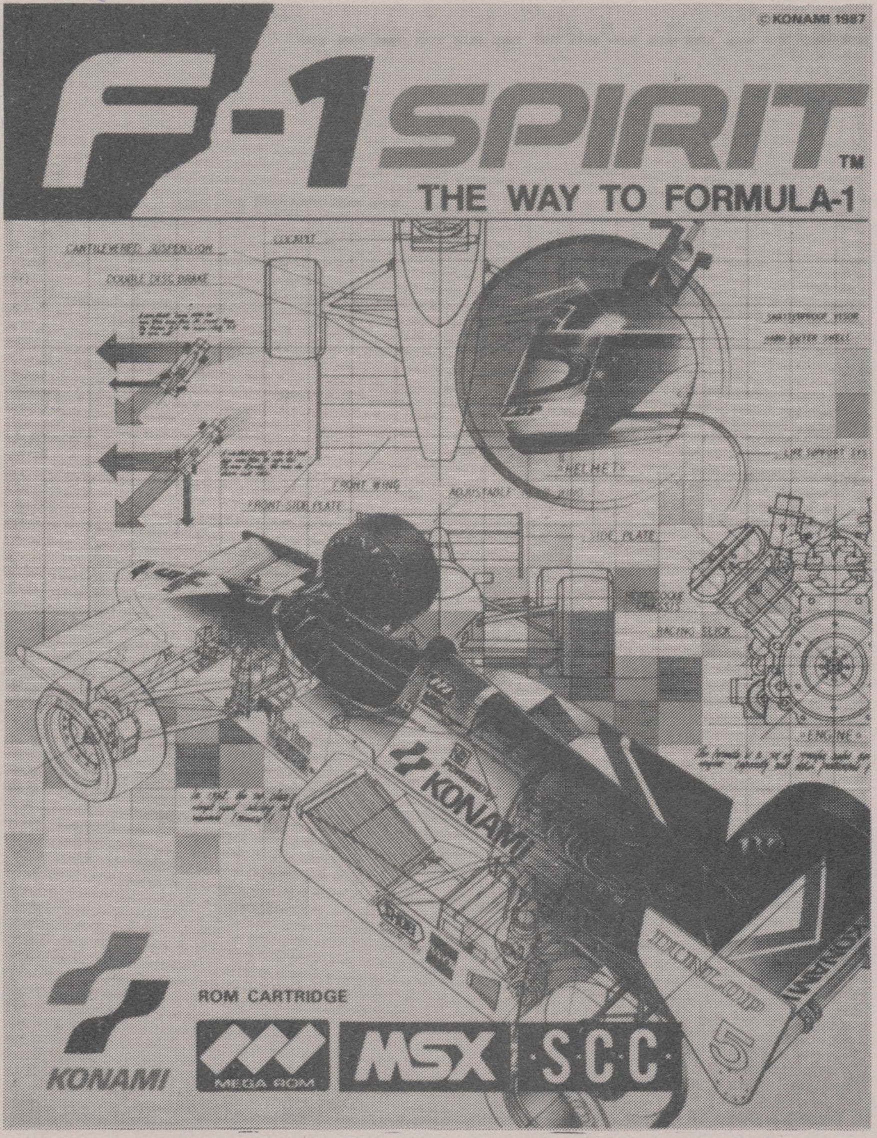
Platz / Titel / Datenträger

1. Maze of Gallious / ROM
2. Pengouin Adventure / ROM
3. Nemesis 2 / ROM
4. Vampire Killer / ROM
5. Metal Gear / ROM
6. Dawn Patrol / Disk
7. Police Academy / Disk
8. Chopper 1 / Kass
9. Game Master / ROM
10. Enigma / Disk

Diese Top Ten wurde noch nach Zahlen der ODIN-Software GmbH zusammengestellt.
Die Gewinner werden außerdem bekanntgegeben.

SOEBEN EINGETROFFEN:

F - 1 SPIRIT



DAS AUTORENNEN DER

SUPERKLASSE !!!

MSX1+2 ROM-MODUL

65,- DM

ERHAELTLICH BEI DER ODIN-SOFTWARE GMBH, HANSMANNSTR. 19
D-5100 AACHEN, TELEFON: 0241-550007 (MO-FR VON 8.30-17.00 UHR),
ODER BEI ALLEN GUTEN FACHHAENDLERN.

MSX AUF ARABISCH

Es ist kaum zu glauben, aber speziell in den arabisch sprechenden Ländern haben sich viele MSX-Rechner eingefunden. Yamaha hat für diesen Zweck drei verschiedene Computer auf den Markt gebracht. Die besonderheit dieser Rechner ist ein auf arabische Zeichen umgewandelter BIOS-ROM. Die Firma Al Alamiah Software har wie Konami bei uns ein entsprechendes Angebot an ROM-Modulen auf den arabischen Markt gebracht. Allerdings findet man kaum Spielsoftware. Christian Rakow, ein niederländischer Computerfan, fand vor allem Lernsoftware und ROM-Module die helfen sollen, den Koran zu lernen. Die Module laufen übrigens auch auf unseren Rechnern, da diese zwei Modi kennen, einmal den arabischen und andererseits den englischen Modus. Der Bedarf an ROM-Modulen, die den Koran vermitteln, dürfte allerdings bei den nichtarabischen Europäern sehr gering sein. Sollten Sie jedoch trotzdem einmal ein solches Modul entdecken, dann zögern Sie nicht es zu einem günstigen Preis zu kaufen. Die Bilder die diese Software auf Ihren Monitor bringt, soll wirklich bezaubernd sein, fast wie in 1001 Nacht. Für die Bilder und Informationen danken wir dem Christian Rakow.







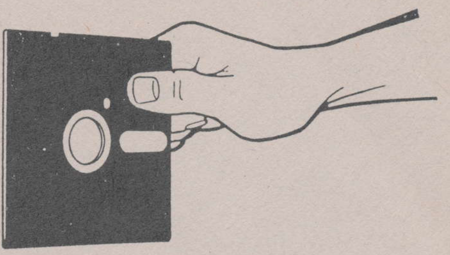
AKTUELLE ANWENDERPROGRAMME

FIBUCOMP

Die praktische Buchführung

Nachdem Sie Ihren Kontenplan mit bis zu 60 Konten erstellt haben, können Sie bereits mit den Buchungen beginnen.

o Ausdruck einer vorläufigen Saldenbilanz
o Ausdruck von Grundbuch u. Kontenblättern
o einfache oder doppelte Buchführung
o automatische Kontostandberechnung
o nur 1 Diskettenlaufwerk erforderlich
o incl. deutscher Anleitung
o **3.5" Diskette für MSX nur 98.- DM**



KALKUREM

Tabellenkalkulation mit Grafik

o vielfältige Berechnungsmöglichkeiten ohne komplizierte Formeln
o 20 * 40 = 800 Eingabefelder
o scrollen des Arbeitsblattes
o Anzahl der Nachkommastellen wählbar
o Balkengrafik
o incl. deutscher Anleitung
o **3.5" Diskette für MSX nur 98.- DM**

ETATGRAF

Das Haushaltsbuch mit Grafik

Verwalten Sie Ihre Ausgaben mit dem Computer. Die grafischen Auswertungsmöglichkeiten verschaffen Ihnen jederzeit einen guten Gesamtüberblick.

o bis zu 18 verschiedene Kostenarten
o Bearbeitung von 12 Monaten
o Tabellen, Balken- und Kurvengrafik
o die Bedienung der MSX2-Version erfolgt mit der Maus
o **3.5" Disk oder Kas. für MSX nur 58.- DM**

VOKABI

Der universelle Vokabeltrainer

Eine zeitsparende Hilfe beim Erlernen von Vokabeln z.B. für Englisch oder Holländisch. Das Programm berücksichtigt automatisch den Lernerfolg, schwierige Vokabel werden häufiger abgefragt.

o Lernstand speicherbar
o Lernstandskontrolle
o Ausdrucken von Vokabellisten
o **3.5" Disk oder Kas. für MSX nur 58.- DM**

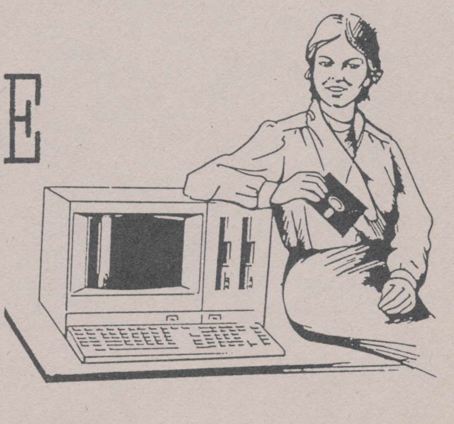
PROFIREM

Das Geschäftssoftwarepaket für MSX2
Rechnungen/Lager/Adressen

Ein komfortables Programm zum Schreiben von Rechnungen, Lieferscheinen, Angeboten etc. Lager- und Adressenverwaltung sind in diesem Programmpaket bereits enthalten.

o **3.5" Diskette für MSX2 nur 178.- DM**

VAN DER ZALM SOFTWARE



Programm-Entwicklung und Vertrieb
Elfriede van der Zalm
Schieferstätte, 2949 Wangerland 3
Telefon 0 44 61 / 55 24

Versand erfolgt per Vorkasse(portofrei), Nachnahme(zzgl. 5.- DM)

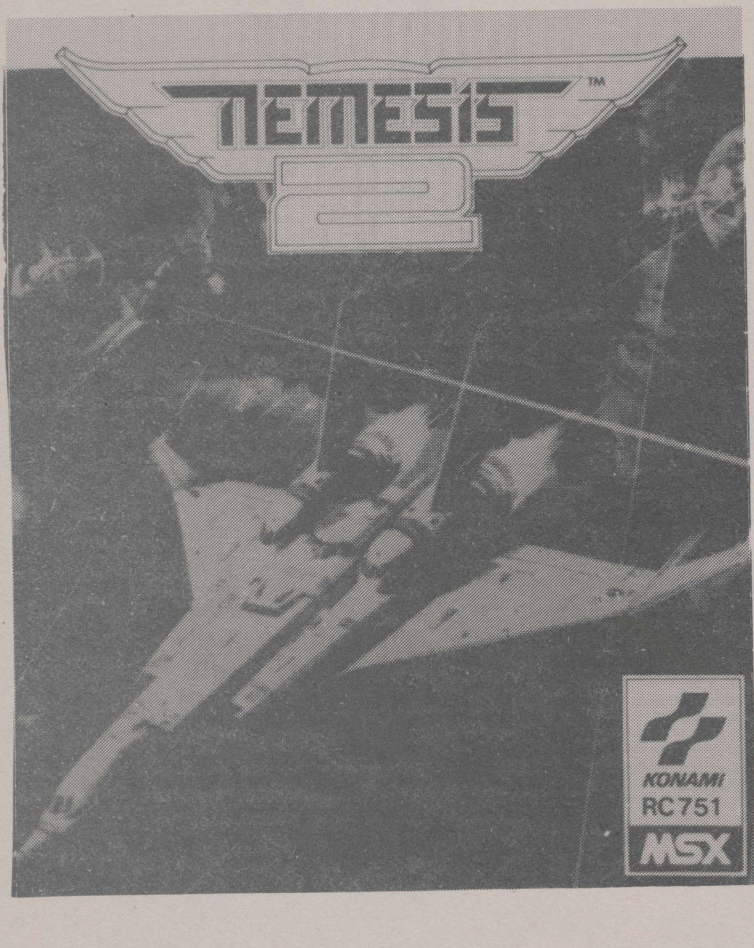
* * MSX-SOFTWARE IM TEST * *

F-1 SPIRIT



F - 1 Spirit heißt eins der beiden neuen Konami MSX-ROM Spiele. Dieses Spielmodul zeigt einmal mehr, wieviel Konami von Computerspielen versteht. Das Formel 1 Autorennen ist sowohl für 1 oder 2 Spieler gedacht. Ziel des Spieles ist die Qualifikation für alle 16 Rennen der F - 1 Serie. Neben der Wahloption welches Rennen man fahren möchte, ist es auch möglich sich ein Fahrzeug auszusuchen. Die Grafik des Spieles ist wirklich sagenhaft, aber auch der Sound und die vielen Wahlmöglichkeiten sind ein großes Plus. Ein besseres Autorennen haben wir bisher auch auf anderen Computersystemen nicht gesehen. Dieses Spiel können wir nach eigenen tollen Erfahrungen nur empfehlen.

NEMESIS 2



Nemesis 2 ist wie der Name schon verrät, eine noch bessere Version dieses Spielhallenhits. Wer Weltraumabenteuer und totale Action liebt und sich über feuchte Hände freut, der wird seine helle Freude an Nemesis 2 haben. Die Grafik ist so echt wie in der Spielhalle und der Sound geht durch Mark und Bein. Konami, bisher treuester Produzent von MSX-Modulen, hat hier wieder einmal ein Spitzenspiel plaziert. So etwas gibt es auf anderen Heimcomputern bisher noch nicht. Sehr empfehlenswert !!!

PROFIREM 1.1

PROFIREM ist, wie der Name schon sagt, für den geschäftlichen Einsatz geeignet. Neben einer Adressdatei enthält es ein Lagerverwaltungsprogramm und ein Fakturierungsprogramm. Die Programme sind miteinander benutzbar, was eine wichtige Voraussetzung für die professionelle Nutzung ist. Das programmpaket läuft ausschließlich auf MSX2-Rechnern, arbeitet aber auch schon mit einem Diskettenlaufwerk. Das die Arbeit mit 2 Laufwerken komfortabler ist, ergibt sich von selbst. Wir fanden das Programm sehr bedienungsfreundlich, auch, weil der Ablauf übersichtlich und logisch ist. Neben einem MSX2-Computer ist auch ein 80-Zeichen Monitor erforderlich. Das ein solches Programm ohne Drucker sinnlos erscheint, ist klar.
Das Programm befindet sich auf einer 3,5 Zoll Diskette und kostet 178,- DM, ein durchaus angemessener Preis.
Vertrieb und Entwicklung:
Van der Zalm Software.
Auch im Vertrieb der ODIN-Software GmbH.

ETATGRAF

ETATGRAF ist ein Programm zur monatlichen Erfassung von Ausgaben und deren Auswertung in Form von Tabellen und Grafiken. Für Leute die Übersicht in ihren Finanzwust bringen wollen, oder für Planungen aufgrund von Auswertungen ein gutes Programm. Für den geschäftlichen Einsatz ist dieses Programm zwar auch geeignet, aber nur 18 Konten setzen diesem Sinnen einen engen Rahmen. Für private Anwender ist ETATGRAF allerdings eine feine Sache. Das Programm kostet auf einer 3,5 Zoll Diskette 58,- DM.
Entwicklung und Vertrieb:
Van der Zalm Software.
Auch im Vertrieb der ODIN-Software GmbH.

PRIVATE KLEINANZEIGEN

An dieser Stelle werden Sie in Zukunft Ihre privaten Kleinanzeigen finden.
Das Tollste:
Jede Kleinanzeige privater Natur, egal wie lang, kostet absolut nichts.
Da kann niemand widerstehen, oder ?
Wenn also etwas preisgünstig kaufen möchten, dann liegen Sie goldrichtig, wenn Sie unter der Rubrik Kaufgesuche inserieren.
Sie möchten etwas verkaufen ?
Klar, kein Problem, eine kostenlose Anzeige im MSX-Magazin verschafft Ihnen mühelos das richtige Gehör.

Was darf in den Kleinanzeigen veröffentlicht werden ?
Alles !!! Das Inserat muß allerdings privater Natur sein und außerdem darf der Inhalt nicht gegen bestehende Gesetze, oder gegen die Regeln der Sitte verstoßen.
Ansonsten haben Sie an dieser Stelle die Möglichkeit, angefangen vom Kinderwagen bis hin zu Ihrem MSX-Rechner alles zu inserieren.

Wie wird das gemacht ?

Senden Sie den Text Ihrer privaten Kleinanzeige an:
MSX-Magazin - Kleinanzeigen
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4
Telefonische Annahmen sind nicht möglich.
Wichtig:
Schreiben Sie den Text und Ihre Anschrift, sowie Ihre Telefonnummer bitte ganz deutlich in Druckschrift.



SOEBEN EINGETROFFEN:

Unglaublich, aber wahr:
Die ODON-Software GmbH bekam kurz vor Redaktionsschluß einen großen Posten brandneuer MSX-Spielmodule, frisch aus Japan. Nachdem wir uns kurz angesehen hatten, was für eine Qualität diese Spiele haben, steht eins ganz sicher fest: Der MSX-Markt wird um viele neue und tolle Spiele bereichert. In der Preisliste der ODIN-Software GmbH, die in diesem Heft als Anzeige abgedruckt ist, stehen viele der neuen Titel. Sie sind also ab sofort lieferbar. Im nächsten Heft werden wir einige der Module testen.

ODIN-SOFTWARE GMBH

PREISTAFEL:

MSX-ROM Spiele von Konami:

Athletic Land	55,- DM
Billiard	55,- DM
Boxing	55,- DM
F - 1 Spirit	65,- DM
Game Master	65,- DM
Goonies	55,- DM
Hyper Rally	55,- DM
Hyper Sports 1	55,- DM
Hyper Sports 2	55,- DM
Hyper Sports 3	55,- DM
Kings Valley	55,- DM
Knightmare	55,- DM
Maze of Gallious	65,- DM
Metal Gear (MSX2)	65,- DM
Nemesis 1	55,- DM
Nemesis 2	65,- DM
Pengouin Adventure	55,- DM
Q-Bert	55,- DM
Road Fighter	55,- DM
Sky Jaguar	55,- DM
Soccer	55,- DM
Super Cobra	55,- DM
Tennis	55,- DM
Time Pilot	55,- DM
Twin Bee	55,- DM
Vampire Killer (MSX2)	65,- DM
Yie Ar Kung Fu 1	55,- DM
Yie Ar Kung Fu 2	55,- DM

MSX-ROM Spiele aus Japan
mit englischer Anleitung:

Aramo	55,- DM
Bull and Mightys Slim Chance	55,- DM
Deep Forest (MSX2)	65,- DM
Dragon King (MSX2)	65,- DM
Guardic	55,- DM
Super Tritorn (MSX2)	65,- DM
Space Camp	55,- DM
The Roving Planet Styllus	55,- DM
Tritorn	55,- DM

MSX-Spiele auf Diskette von MS:

Alpine Ski	45,- DM
Battle Chopper	45,- DM
Flight Deck	45,- DM
Hard Boiled	45,- DM
Hype	45,- DM
Indy 500	45,- DM
Leather Skirts (MSX2)	50,- DM
Police Academy 2	45,- DM
Speedboat Racer	45,- DM
TT Racer	45,- DM
747 Flight Simulator	50,- DM

Sonstige MSX-Spiele und
MSX - Anwendungsprogramme:

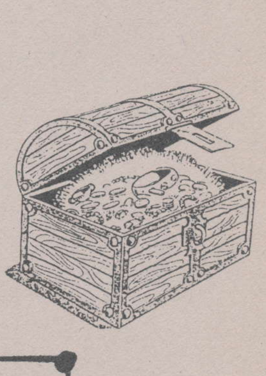
Englisch Lexikon (Disk.)	99,- DM
Funny 8 (8 Spiele, Disk.)	29,- DM
Print X Press (Disk.)	99,- DM
Multitext (ROM)	99,- DM
Basicode Paket (2 Kass., 1 Buch)	69,- DM
Joker (Kass.)	25,- DM
14 Programme (Kass.)	25,- DM
Fibucomp (Disk.)	98,- DM
Kalkurem (Disk.)	98,- DM
Etatgraf (Disk.)	58,- DM
Vokabi (Disk.)	58,- DM
Profirem (Disk.) (MSX2)	178,- DM

MSX-ROM Spiele von HAL:

Basketball	55,- DM
Eggerland 2 (engl. Anl.)	55,- DM
Flipper	55,- DM

DIESE PREISE SIND GOLD WERT !!!

ALLE PREISE ENTHALTEN BEREITS DIE MEHRWERTSTEUER.
VERSAND PER NACHNAHME ZUZUEGLICH VERSANDKOSTEN.

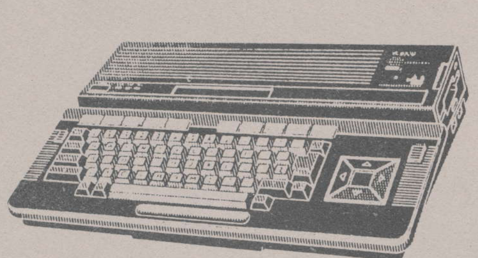


ANRUF GENUEGT !!!

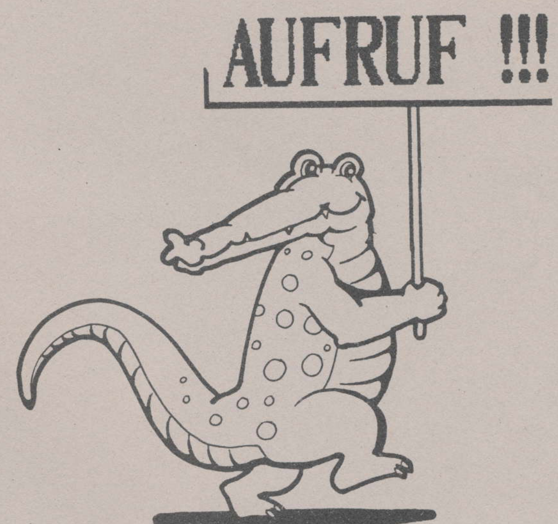
ODIN-SOFTWARE GMBH, HANSMANNSTR. 19, D-5100 AACHEN
TELEFON: 0241 - 55 00 07
MO.-FR. VON 8.30 BIS 17.00 UHR

PHILIPS GEHT NEUE WEGE

Wichtige Informationen aus dem Hause Philips: Der letzte Produzent von MSX-Rechnern organisiert um. Der Bereich "Neue Medien", bisher auch zuständig für MSX-Rechner, befindet sich in der Phase der Umstrukturierung, oder gar Auflösung. Zukünftig soll das letzte Modell der Philips-MSX-Reihe, der VG 8280 von einer anderen Abteilung vertrieben und betreut werden. Der VG 8280 wird als Videocomuter mit MSX-Ausstattung zukünftig von der Abteilung betreut, die auch den Bereich Video handhabt.
Ansonsten fanden wir in der neuen Preisliste des Bereiches Neue Medien nur noch Monitore und Überwachungsanlagen. Von MSX-Hard- oder Software war da keine Spur mehr. Immerhin wird der angeblich gut verkaufbare VG 8280 auch in Zukunft erhältlich sein. Einen anderen Anbieter von Hardware konnten wir in der Bundesrepublik leider nicht mehr ausmachen. Trotzdem ist die Lage nicht so schlecht, denn die ODIN-Software GmbH in Aachen wird sich fortan noch intensiver um die alleingelassenen MSX-User kümmern. Es gibt dort sogar reihenweise neue Software.





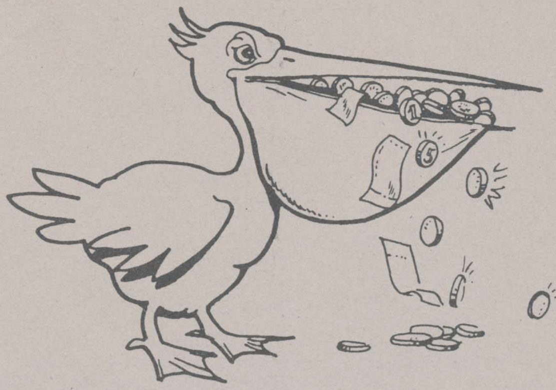


Sie haben dieses MSX-Magazin unaufgefordert erhalten. Wir bitten Sie trotzdem höflichst die 3,- DM für das Magazin an uns zu entrichten, denn die redaktionelle Bearbeitung, der Versand, der Druck und vieles mehr haben uns viel Geld gekostet. Wir arbeiten garantiert nicht mit Gewinn. Dieses Magazin soll uns allen alleingelassenen MSX-Usern das letzte verbliebene Sprachrohr sein. Es ist also auch für Sie da. Gesetzlich verpflichtet sind Sie zur Entrichtung des Geldes nicht, es ist ein Solidaritätsbeitrag. Im Abopreis ist dieses Heft mit im Preis enthalten.
Bitte zahlen Sie den Betrag bitte auf unser Konto Nr. 46006003 bei der Stadtsparkasse Aachen (Blz. 390 500 00) ein, oder senden Sie uns die 3,- DM in Bar.
Vielen Dank für ihre Aufmerksamkeit im Namen aller MSX-User.

Hartmut Dirks

DAS MSX-MAGAZIN PREISRAETSEL

Das MSX-Magazin Preisrätsel



In jeder Ausgabe werden wir ein Preisrätsel veranstalten. Klar, die Gewinnchancen sind viel besser als beim Zahlenlotto.

Also - Aufgepaßt und Mitgemacht!

Zuerst einmal natürlich die Gewinne:

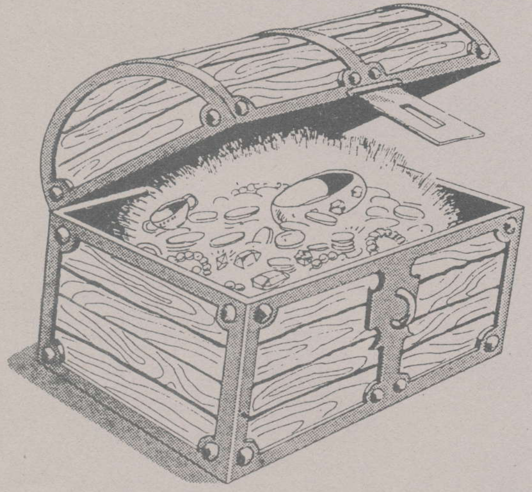
1. Preis:
----
3 Module, Disketten oder Kassetten aus dem Programm der ODIN-Software GmbH

2. Preis:

Desgleichen, aber 2 Teile

3. Preis:

Desgleichen, aber 1 Teil



Mitmachen darf jeder, aber nur mit einer Einsendung pro Person. Einsendeschluß ist der 1.2.88. Es gilt das Datum des Poststempels. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Senden Sie eine Postkarte mit der Lösung an:
MSX-Magazin
Preisrätsel
Hengstbrüchelchen 39
D-5108 Monschau 4

Hier nun also die Aufgabe:

Wieviel Bytes hat ein Kilobyte ?

Es reicht aus, wenn Sie den Wert als Zahl auf die Postkarte schreiben.

Die Gewinner werden im nächsten MSX-Magazin veröffentlicht.

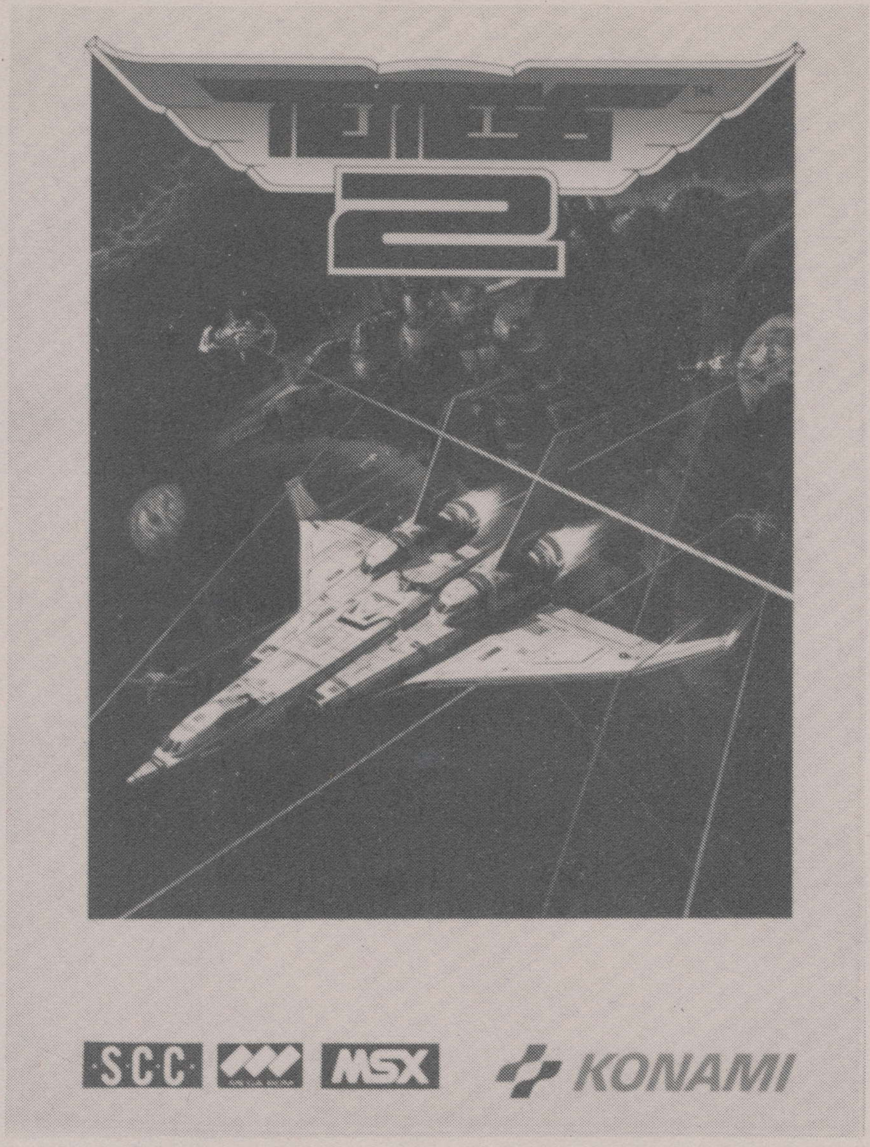
HABEN SIE PROBLEME MIT MSX- HARD- ODER SOFTWARE ?
WIR HABEN DA WAS FUER SIE:

DIE RUBRIK DIALOG !!!

Schreiben Sie auf wo Ihnen der Schuh drückt, oder geben Sie Tips an andere Leser weiter. In der Rubrik Dialog veröffentlichen wir Ihre Fragen und wenn Sie Ihre Telefonnummer und Anschrift daruntersetzen, dann werden andere User Sie bestimmt beraten oder fragen. Das kostet Sie nicht mehr als einen Brief, oder eine Postkarte an das MSX-Magazin.
Das MSX-Magazin soll unser aller Kontaktmedium sein. Dann legen Sie mal los !

NEU:

NEMESIS 2



NOCH BESSER !

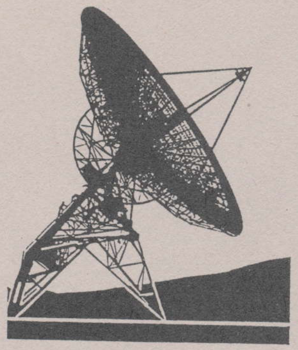
NOCH SPANNENDER !!!

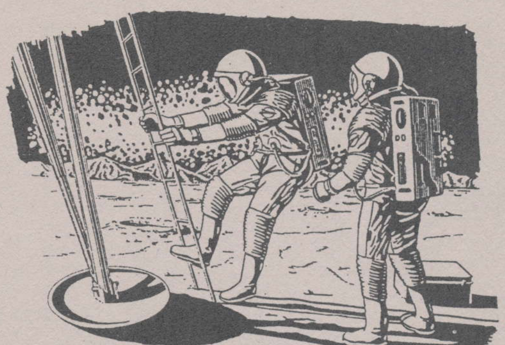
MSX1+2 ROM-MODUL

65,- DM

ERHAELTLICH BEI DER ODIN-SOFTWARE GMBH, HANSMANNSTR. 19, D-5100 AACHEN, TELEFON: 0241-550007 (MO-FR VON 8.30 - 17.00 UHR), ODER BEI ALLEN GUTEN FACHHAENDLERN.

LISTINGS





GRAFIK

DIESES PROGRAMM MALT NICHT NUR TOLLE GRAFIKEN, ES ZEIGT IHNEN IM LISTING AUCH, WIE SIE SOLCHE EFFEKTE SELBST PROGRAMMIEREN KOENNEN.

```
10 REM Copyright by MSX-Magazin 1988 -  Autor Knafl Anton*
20 REM   GRAFIK-VERSCHIEBEN  IM                    1.er u. 2.er SCREEN
 &HC046 = VON WELCHER ZEILE            &HC047 = WIEVIELE ZEILEN
                        *
30 CLEAR70,&HC000:DEFUSR=&HC000:COLOR 15,1,1:SCREEN1,1:DEFINTA-Y:KEYOFF:WIDTH32:
FORI=&HC000TO&HC047:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
40 DATAF3,21,0,18,3A,46,C0,FE,0,C2,3B,C0,3A,47,C0,47,C5,E5,CD,4A,0,32,45,C0,E1,2
3,6,1F,C5,E5,CD,D7,7,E1,2B,E5
50 DATACD,4D,0,E1,C1,23,23,10,EF,E5,2B,3A,45,C0,CD,4D,0,E1,C1,10,D7,FB,C9,11,20,
0,47,19,10,FD,C3,C,C0,00,0,17
60 REM       #### DEMO ####
70 A$="00030000":FORI=1TO8:VPOKEVDP(4)*&H800+96*8+I-1,VAL("&H"+MID$(A$,I,1)):NEX
T:B=VDP(3)*&H40+12:VPOKEB,&HA1:VPOKEB+1,&H71
80 A=0:A$="000042FF4242FF42F0F0F2FFF2F2FFF2":FORI=1TO32STEP2:VPOKEVDP(4)*&H800+1
04*8+A,VAL("&H"+MID$(A$,I,2)):A=A+1:NEXT
90 B$="MSX-MAGAZIN      ZEIGT     GRAFISCHES       FUER      S C R E E N 1    U N
D    S C R E E N 2"
100 LOCATE0,21:PRINT"hhihhhhhhhhihhhhhhhhihhhhhhhhihhhhhhhhihhhhhhhhihhhhhhhh
ihhhh  DEMO SCREEN 1";:FORI=1TO70:LOCATERND(1)*32+1,RND(1)*20+1:PRINTCHR$(96);:N
EXT:POKE&HC046,0:POKE&HC047,23:GOSUB110:GOTO130
110 B(1)=4:B(2)=15:C=1:FORJ=1TO7:A$=MID$(B$,C,13):C=C+13:VDP(6)=VDP(4):A=0:FORII
=1TO2:FORI=1TO13:L=ASC(MID$(A$,I,1)):PUTSPRITEA,(20+I*14+II,10+(I*8)+II*2),B(II)
,L:A=A+1:X=USR(0):NEXT:NEXT
120 D=&H1B03:E=&H1B37:FORJJ=1TO10:X=USR(0):NEXT:FORJJ=1TO13:VPOKED,0:VPOKEE,0:D=
D+4:E=E+4:X=USR(0):NEXT:NEXT:RETURN
130 FORI=1TO10:X=USR(0):NEXT:GOSUB160
140 SCREEN2:H=RND(-TIME)*6+1:FORII=1TO250STEPH*2:LINE(II,II/2)-(254-II,190-II/H)
,RND(-TIME)*14+2:LINE(255-II,RND(-TIME)*190)-(II,RND(-1)*190+1),RND(1)*14+2:NEXT
:LINE(0,0)-(255,10),1,BF:OPEN"GRP:"AS1:DRAW"BM40,1"
150 PRINT#1,"SCREEN 2":CLOSE:POKE&HC046,1:POKE&HC047,23:FORI=1TO64:X=USR(0):NEXT
:GOSUB160:SCREEN1:GOTO70
160 FORI=1TO25:G=RND(TIME)*13+1:POKE&HC046,G:POKE&HC047,(G/2)+5:FORJ=1TO6:X=USR(
0):NEXT:NEXT:FORII=1TO3000:NEXT:RETURN
```





TWEETYS ALPTRAUM

EIN PROFESSIONELLES SPIEL MIT ECHT STARKER GRAFIK UND ACTION.

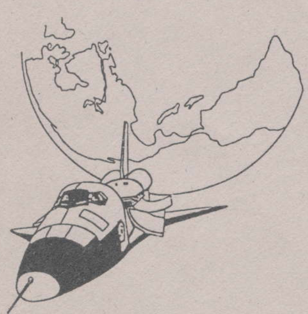
```
10 GOTO180
20 SOUND0,90:SOUND1,1:SOUND6,1:SOUND7,&H3E:SOUND8,16:SOUND11,30:SOUND12,90
30 POKE&HC046,1:POKE&HC047,1:POKE&HC1A0,1:POKE&HC37B,INT(D/2)+1:IFBI=1THENONINTE
RVAL=15GOSUB100:INTERVALONELSEINTERVALOFF
40 DEFUSR=&HC048:DEFUSR1=&HC090:DEFUSR2=&HC1B0:DEFUSR3=&HC240:DEFUSR4=&HC390:DEF
USR5=&HC410:DEFUSR6=&HC000:DEFUSR7=&HC640:DEFUSR8=&HC570
50 U=USR(0):V=USR1(M):X=USR5(0):IFPEEK(&HC493)THENZA=ZA+(PEEK(&HC493)*D):LOCATE2
,3:PRINTUSING"######";ZA:IFBI=2THENA=INT(RND(-TIME)*8)+14:POKE&HC046,A:X=USR6(0)
:X=USR9(0)
60 IFPEEK(&HC494)THENKE=KE+1:IFKE=15THEN110
70 X=USR2(0):X=USR7(0):IFPEEK(&HC234)=15THEN130
80 X=USR3(0):X=USR8(0):IFVDP(8)AND32THEN130
90 FORI=1TOWE(D):NEXT:GOTO 50
100 X=USR4(0):RETURN
110 INTERVALOFF:KE=0:POKE&HC6AF,&H40:POKE&HC6B0,0:IFBI=1THENBI=2:GOSUB1360ELSEBI
=1:D=D+1:LE=LE+1:GOSUB1360:GOSUB1380:GOSUB1360
120 CLS:GOTO330
130 SOUND8,16:SOUND1,1:SOUND13,1:FORZ=VPEEK(&H1B00)TO175STEP.5:VPOKE&H1B00,Z:SOU
ND0,Z:X=USR4(0):NEXT:SOUND13,1:FORI=1TO200:X=USR4(0):FORII=1TOD:NEXT:NEXT:INTERV
ALOFF:POKE&HC234,10:POKE&HC236,0:POKE&HC6AF,&H40:POKE&HC6B0,0
140 LE=LE-1:IFLE<0THEND=1:KE=0:BI=1:LE=2:CLS:GOSUB420:GOTO120ELSESOUND8,16:SOUND
1,2:FORI=0TOLE:SOUND13,1:LOCATE11,3:PRINT"  ";:FORZ1=150TO50STEP-2:SOUND0,Z1:NEX
T:LOCATE11,3:PRINTUSING"##";I:FORZ1=1TO50:SOUND0,Z1:NEXT:NEXT
150 VPOKE&H1B01,16:VPOKE&H1B21,225:GOSUB170:GOSUB1400:IFBI=1THENINTERVALON
160 GOTO50
170 LOCATE7,6:PRINT"PRESS JOY TO START":LOCATE7,6:PRINT"                  ":IFST
ICK(M)ORSTRIG(M)THENRETURNELSEX=USR8(0):GOTO170
180 CLEAR200,&HC000:KEYOFF:COLOR 11,1,1:SCREEN1,0,0:MAXFILES=0:DEFINTA-Q:WIDTH32
:GOSUB1240:BI=1:KE=0:ZA=0:ZZ=0:D=1:DIMZP(5),ZP$(5),WE(20):FORI=1TO5:ZP(I)=0:ZP$(
I)="TWEETY":NEXT:LE=2:DEFUSR7=&HC4C0:RESTORE1390:FORI=1TO20:READWE(I):NEXT
190 RESTORE1440:FORI=&HC640TO&HC6B0:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
200 RESTORE1210:FORI=&HC570TO&HC5E2:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR8=&HC57
0:FORI=&HC600TO&HC628:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:DEFUSR9=&HC600
210 RESTORE1100:FORI=&H2D8TO&H2EF:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&HC4C0TO&
HC55E:READA$:POKEI,VAL("&h"+A$):NEXT
220 RESTORE1140:FORI=&H208TO&H2D7:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=8TO11:VPO
KEVDP(3)*&H40+I,&HA1:NEXT:RESTORE1200:FORI=&H118TO&H11F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A
$):NEXT
230 FORI=&H170TO&H177:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&H1C0TO&H1C7:READA$:V
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:RESTORE:FORI=&HC000TO&HC1A3:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NE
XT
240 FORI=&H300TO&H307:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&H340TO&H34F:READA$:V
POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:I=VDP(3)*&H40+12:VPOKEI,&H51:I=I+1:VPOKEI,&H41
250 FORII=&H380TO&H387:READA$:VPOKEII,VAL("&H"+A$):NEXT:I=I+1:VPOKEI,&H71:VPOKEV
DP(3)*&H40+17,&H71:VPOKEVDP(3)*&H40+18,&H71:VPOKEVDP(3)*&H40+6,&HA1:VPOKEVDP(3)*
&H40+7,&HA1
260 FORI=&H3800TO&H382F:READA$:VPOKEI;VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&HC1B0TO&HC239:READ
A$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&HC240TO&HC380:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
270 FORI=&H3830TO&H383F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
280 FORII=&HC390TO&HC405:READA$:POKEII,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&H3C0TO&H3C7:READA
$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&H400TO&H407:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
290 II=VDP(3)*&H40+15:VPOKEII,&HC1:II=II+1:VPOKEII,&HA1
300 FORI=&HC410TO&HC494:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
```

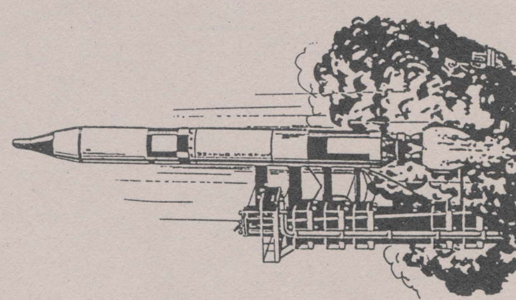
```
310 RESTORE1050:FORI=&H180TO&H1CF:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:FORI=&H440TO&H
497:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT
320 DIMSP(29),ZE(29):VDP(1)=&HE0:RESTORE1180:FORI=1TO29:READSP(I),ZE(I):NEXT:FOR
I=&H3848TO&H384F:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:GOSUB390:CLS:GOSUB1420:VPOKEVDP
(3)*&H40+25,&HC9:VPOKEVDP(3)*&H40+26,&HF1
330 IFBI=1THENRESTORE960:A=0:VDP(1)=VDP(1)-64:FORI=1TO4:READA$:FORII=1TOLEN(A$):
VPOKE&H1900+A,ASC(MID$(A$,II,1)):A=A+1:NEXT:NEXTELSE360
340 GOSUB380
350 FORI=0TO8:READE1,E2,E3,E4:PUTSPRITEI,(E1,E2),E3,E4:NEXT:VPOKEVDP(3)*&H40+14,
&HE1:X=USR8(0):VDP(1)=VDP(1)+64:GOSUB170:GOSUB1400:INTERVALON:GOTO20
360 RESTORE1010:A=0:VDP(1)=VDP(1)-64:FORI=1TO3:READA$:FORII=1TOLEN(A$):VPOKE&H19
80+A,ASC(MID$(A$,II,1)):A=A+1:NEXT:NEXT: FORI=0TO8:READE1,E2,E3,E4:PUTSPRITEI,(E
1,E2),E3,E4:NEXT:VPOKEVDP(3)*&H40+14,&H71
370 GOSUB380:X=USR8(0):VDP(1)=VDP(1)+64:FORI=1TORND(-TIME)*100+20:A=INT(RND(-TIM
E)*8)+14:POKE&HC046,A:X=USR6(0):NEXT:GOSUB170:GOSUB1400:GOTO20
380 LOCATE2,0:PRINT"SCOREÆ  LIVEÆ  LEVELÆ  HIGHÆ":LOCATE2,3:PRINTUSING"######";Z
A:LOCATE11,3:PRINTUSING"##";LE:LOCATE18,3:PRINTUSING"##";D:LOCATE24,3:PRINTUSING
"######";ZZ:RETURN
390 DEFUSR7=&HC4C0
400 FORI=0TO2:IF(STICK(I)ORSTRIG(I))THENM=I:RETURNELSENEXT:X=USR7(0):GOTO400
410 FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(24,10+I*17),INT(RND(-TIME)*14)+2:NEXT:RETURN
420 ZB=ZA:IFZA<ZP(5)THENZA=0:GOSUB410:GOSUB450:GOSUB390:RETURNELSEZP$(5)="":ZP(5
)=ZA:ZA=0:FORI=0TO8:PUTSPRITEI,(24,10+I*17),INT(RND(-TIME)*14)+2:NEXT
430 FORI=1TO5:FORII=1TO5:IFZP(II)<ZP(I)THENSWAPZP(I),ZP(II):SWAPZP$(I),ZP$(II)
440 NEXT:NEXT:ZZ=ZP(1):GOSUB450:GOTO460
450 FORI=1TO5:LOCATE6,I*2:PRINTI;". ";:LOCATE12,I*2:PRINTUSING"######";ZP(I);:LO
CATE20,I*2:PRINTUSING"\        \";ZP$(I):NEXT:LOCATE10,12:PRINT"SCORE ";ZB:ZB=0:
RETURN
460 FORRX=1TO5:IFZP$(RX)=""THEN480ELSENEXT
470 GOTO390
480 LOCATE8,15:PRINT"A B C D E F G H":LOCATE8,17:PRINT"I J K L M N O P":LOCATE8,
19:PRINT"Q R S T U V W X":LOCATE8,21:PRINT"Y Z . # END";:S1=1
490 IFSTICK(M)THENBEEP:IFSTICK(M)=7ANDS1>1THENS1=S1-1ELSEIFSTICK(M)=3ANDS1<29THE
NS1=S1+1ELSEIFSTICK(M)=1ANDS1>8THENS1=S1-8ELSEIFSTICK(M)=5ANDS1<22THENS1=S1+8
500 PUTSPRITE9,(SP(S1)*8,ZE(S1)*8+3):VPOKE&H1B27,INT(RND(-TIME)*10)+6
510 IFSTRIG(M)ANDS1<27THENZP$(RX)=ZP$(RX)+CHR$(S1+64):LOCATE20,RX*2:PRINTZP$(RX)
:GOSUB590
520 IFSTRIG(M)ANDS1=27THENZP$(RX)=ZP$(RX)+CHR$(46):LOCATE20,RX*2:PRINTZP$(RX):GO
SUB590
530 IFSTRIG(M)ANDS1=28ANDXL>0THENZP$(RX)=MID$(ZP$(RX),1,XL-1):LOCATE20,RX*2:PRIN
TZP$(RX):GOSUB600
540 IFSTRIG(M)ANDS1=29THEN570
550 IFXL=8THEN580
560 LOCATE20,RX*2:PRINTUSING"\        \";ZP$(RX):GOTO490
570 IFZP$(RX)=""THENZP$(RX)="TWEETY":LOCATE20,RX*2:PRINTUSING"\        \";ZP$(RX
)
580 FORI=&H19C0TO&H1AC0:VPOKEI,&H20:NEXT:XL=0:PUTSPRITE9,(-10,209):GOTO390
590 SOUND8,16:SOUND1,0:SOUND13,1:FORZ1=255TO1STEP-8:SOUND0,Z1:NEXT:XL=XL+1:RETUR
N
600 SOUND8,16:SOUND1,2:SOUND13,1:FORZ1=255TO1STEP-4:SOUND0,Z1:NEXT:IFXL>1THENXL=
XL-1:RETURNELSERETURN
610 DATAF3,21,0,18,3A,46,C0,FE,0,C2,3B,C0,3A,47,C0,47,C5,E5,CD,D7,7,32,45,C0,E1,
23,6,1F,C5,E5,CD,D7,7,E1,2B,E5,CD,CD,7,E1,C1
620 DATA23,23,10,EF,E5,2B,3A,45,C0,CD,CD,7,E1,C1,10,D7,FB,C9,11,20,0,47,19,10,FD
,C3,C,C0,20,11,2,3A,F8,F7,F3,21,0,1B,7,7,16
630 DATA0,5F,19,CD,D7,7,C6,3,5F,23,CD,D7,7,C6,3,57,1F,1F,1F,E6,1F,6F,7B,F,F,F,F,
F,F,4F,E6,3,F6,18,67,79,E6,E0,B5,6F,22
640 DATAF8,F7,22,83,C0,FB,C9,0,71,1A,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,0,3A,F8,F7,32,88,C0,CD,
D5,0,32,87,C0,AF,32,86,C0,21,0,1B,CD
650 DATAD7,7,32,A2,C1,21,1,1B,CD,D7,7,32,A1,C1,2A,83,C0,CD,D7,7,FE,60,C2,CD,C0,3
A,87,C0,FE,1,C2,CD,C0,3A,A2,C1,D6,4,32,A2,C1
660 DATA2A,83,C0,11,20,0,19,CD,D7,7,FE,60,C2,F2,C0,3A,87,C0,FE,5,C2,F2,C0,3A,A2,
C1,C6,4,32,A2,C1,21,0,1B,CD,CD,7,2A,83,C0,11
```

```
670 DATA20,0,19,CD,D7,7,FE,20,C2,F,C1,3A,A2,C1,C6,4,32,A2,C1,21,0,1B,CD,CD,7,3A,
87,C0,FE,7,C2,36,C1,3E,1,32,86,C0,3A,A1,C1
680 DATAFE,0,CA,36,C1,FE,1,CA,36,C1,FE,2,CA,36,C1,D6,2,32,A1,C1,C3,5A,C1,3A,87,C
0,FE,3,C2,5A,C1,3E,2,32,86,C0,3A,A1,C1,FE,F8
690 DATACA,5A,C1,FE,F9,CA,5A,C1,FE,FA,CA,5A,C1,C6,2,32,A1,C1,3A,88,C0,CD,D8,0,FE
,FF,C2,6D,C1,3A,A2,C1,D6,4,32,A2,C1,3A,86,C0,21
700 DATA2,1B,CD,CD,7,3A,9F,C1,3C,57,32,9F,C1,3A,A0,C1,BA,C2,8C,C1,AF,32,9F,C1,00
,0,00,21,1,1B,3A,A1,C1,CD,CD,7,21,0,1B,3A,A2
710 DATAC1,CD,CD,7,C9,CE,0,8C,97,0
720 DATA FF,FF,81,81,FF,FF,81,81
730 DATA FF,44,28,10,28,44,FF,0,FF,FF,81,99,A5,A5,C3,81
740 DATAAA,55,AA,55,AA,55,AA,0
750 DATA18,3C,5A,FF,E7,7E,24,66,1C,2E,FE,2E,1F,0E,04,1C,38,74,7F,76,F8,70,20,38
760 DATAC3,E7,5A,66,A5,99,99,66,0,18,7E,E7,BD,99,42,24,0,18,7E,E7,BD,99,81,81
770 DATA3A,88,C0,CD,D8,0,FE,0,C2,C7,C1,AF,32,36,C2,3E,A,32,34,C2,C3,29,C2,3E,B,1
E,0,CD,93,0,3E,C,1E,20,CD,93,0,3E,1,1E,0
780 DATACD,93,0,AF,1E,1,CD,93,0,3E,D,1E,9,CD,93,0,3A,36,C2,3C,32,36,C2,FE,A,CA,C
,C2,FE,12,CA,14,C2,FE,1A,CA,1C,C2,FE,22,CA
790 DATA24,C2,FE,2A,C2,29,C2,3E,1,C9,3E,7,32,34,C2,C3,29,C2,3E,5,32,34,C2,C3,29,
C2,3E,9,32,34,C2,C3,29,C2,3E,F,32,34,C2,21,3
800 DATA1B,3A,34,C2,CD,CD,7,AF,C9,A,0,0,0,0,0
810 DATAAF,CD,4B,C0,2A,83,C0,11,20,0,19,CD,D7,7,FE,70,C2,6C,C2,3E,20,CD,CD,7,AF,
1E,20,CD,93,0,3E,1,1E,1,CD,93,0,3E,D,1E,0
820 DATACD,93,0,6,1,DD,21,6D,C3,FD,21,74,C3,21,4,1B,C5,E5,78,CD,4B,C0,2A,83,C0,C
D,D7,7,FE,68,CC,58,C3,DD,7E,0,FE,4,CA,A3,C2
830 DATA3E,5,E1,E5,23,23,CD,CD,7,3E,4,DD,77,0,C3,B1,C2,3E,4,E1,E5,23,23,CD,CD,7,
3E,5,DD,77,0,FD,7E,0,FE,1,CA,CD,C2,E1,E5
840 DATA3A,7B,C3,57,D5,CD,D7,7,D1,82,E1,E5,CD,CD,7,C3,DE,C2,E1,E5,3A,7B,C3,57,D5
,CD,D7,7,D1,92,E1,E5,CD,CD,7,E1,23,23,23,23,DD
850 DATA23,FD,23,C1,4,3E,7,B8,CA,F2,C2,C3,79,C2,21,1C,1B,E5,3E,7,CD,4B,C0,2A,83,
C0,CD,D7,7,FE,68,CC,58,C3,DD,7E,0,FE,4,CA,1F
860 DATAC3,E1,E5,23,23,3E,5,CD,CD,7,3E,4,DD,77,0,C3,2D,C3,E1,E5,23,23,3E,4,CD,CD
,7,3E,5,DD,77,0,E1,23,E5,FD,7E,0,FE,1,CA
870 DATA49,C3,3A,7B,C3,57,D5,CD,D7,7,D1,82,E1,CD,CD,7,C3,57,C3,3A,7B,C3,57,D5,CD
,D7,7,D1,92,E1,CD,CD,7,C9,FD,7E,0,FE,1,CA,66
880 DATAC3,3E,1,FD,77,0,C9,3E,2,FD,77,0,C9,0,5,4,5,4,5,4,5,2,1,1,1,2,2,2,1,0,0,0
,0,22
890 DATA C3,C3,7E,A5,81,C3,66,3C,C3,C3,7E,DB,FF,DB,66,3C
900 DATA21,1,1B,CD,D7,7,32,3,C4,21,21,1B,CD,D7,7,57,3A,3,C4,BA,DA,BB,C3,21,21,1B
,CD,D7,7,57,3A,7B,C3,82,21,21,1B,CD,CD,7,C3,CC,C3,21,21,1B,3A,7B,C3,57,CD,D7,7,9
2,21,21,1B,CD,CD
910 DATA7,3A,5,C4,3C,32,5,C4,FE,A,CA,E7,C3,FE,14,CA,F3,C3,21,22,1B,3A,4,C4,CD,CD
,7,C9,21,22,1B,3E,6,32,4,C4,CD,CD,7,C9,AF,32,5,C4,3E,7,32,4,C4,21,22,1B,CD,CD,7,
C9,76,6,0
920 DATA0,0,3C,7E,81,F7,FF,FF,7,5,7,8,D0,E0,40,0
930 DATAAF,32,94,C4,CD,4B,C0,2A,83,C0,E5,CD,D7,7,FE,70,CA,4E,C4,FE,78,CA,5C,C4,F
E,80,CA,6A,C4,E1,2A,83,C0,11,20,0,19,E5,CD,D7,7,FE,70,CA,4E
940 DATAC4,FE,78,CA,5C,C4,FE,80,CA,6A,C4,E1,AF,32,93,C4,C9,E1,3E,20,CD,CD,7,CD,7
E,C4,3E,A,C3,4A,C4,E1,3E,20,CD,CD,7,CD,7E,C4,3E,1E,C3,4A,C4
950 DATAE1,3E,20,CD,CD,7,CD,7E,C4,3E,1,32,94,C4,3E,32,32,93,C4,C9,AF,1E,0,CD,93,
0,3E,1,1E,1,CD,93,0,3E,D,1E,1,CD,93,0,C9,32,1
960 DATA" Çh`pphpp       h`p  ppp              `  x  Ç          x              x   p h
hppp`  Ç    `■p   Ç        h`ppp      h`ppp   hhh`pp`        "
970 DATA"              `  x  p  h   Ç`  Ç h      hpp `p     hh  p hppp phhpp`    p
`    . p          x `p  p  x Ç        Ç               hhhp      "
980 DATA"hhhp hh   hpphhÇ   hp     h     x  `          p     `hpp       p       hh  `
       p      Ç  p              p    Ç     x ` p     `  Ç  x      "
990 DATA"   hh pph     phhp`hpp    hphpph          `  Ç  p         `      p `    `       `
`     x   Ç`    ■  `  x  `Ç iiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiiii"
```

```
1000 DATA16,175,15,0,144,99,3,4,192,154,7,4,120,109,8,5,24,134,13,4,80,118,9,4,4
8,89,10,4,176,95,15,4,225,175,15,7
1010 DATA"hhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh p    p px   p    p  p pxp    p    p hppÇ
h  phÇhx phppÇh`hp phÇ ppphpxh`php`p pphphÇpphp`Çhpppppxpp"
1020 DATA"pxp pÇ  ppppp`pp   phpp`p     pp pp p`  h  ■ p``Çp`pxÇp``ppÇpppxpxp   p
ppp`ppx``p phhp ```hp    pppÇpp`ppp`phhpp`pppxph   pp`pxhh"
1030 DATA"hh p  hh`         hhh  ~  h``  h` Ç  x``h phxÇhh` ph  phh` x`h``Ç`   ` `
`px    ` p pxhÇ ■px    p ``xhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhhh"
1040 DATA16,175,10,0,144,125,15,4,192,134,14,4,120,129,15,5,24,134,14,4,80,129,1
5,4,48,139,14,4,0,209,15,4,20,209,15,7
1050 DATA00,3C,7E,66,66,66,7E,3C,00,0C,1C,3C,6C,0C,0C,0C,00,3C,7E,06,3E,60,7E,7E
,00,3C,7E,06,3E,06,7E,3C,00,66,66,66,7E,3E,06,06
1060 DATA00,7E,7E,60,7C,06,7E,3C,00,1C,30,7C,7E,66,7E,3C,00,7E,7E,06,0C,18,18,18
,00,3C,66,7E,3C,66,7E,3C,00,3C,7E,66,3E,06,0C,18
1070 DATA48,CC,CC,FC,FC,CC,CC,48,10,38,38,38,38,38,38,10,78,FC,C0,CC,CC,EC,FC,78
,78,FC,E0,78,3C,9C,FC,78
1080 DATA78,FC,E4,C0,C0,E4,FC,78,78,FC,CC,CC,CC,CC,FC,78,78,FC,CC,CC,F8,DC,CC,CC
,78,FC,C0,F8,F8,C0,FC,78
1090 DATA40,C0,C0,C0,C0,C0,FC,78,C6,C6,C6,6C,6C,6C,38,38,00,30,30,00,00,30,30,00
1100 DATA0,3,7,6,6,7,3,0,7C,FF,83,0,0,83,FF,7C,0,80,C0,0,0,C0,80,0
1110 DATA21,C0,1A,6,20,C5,3E,20,E5,CD,CD,7,E1,23,C1,10,F4,DD,21,8,C5,21,A,1A,6,5
,C5,6,B,C5,DD,7E,0,E5,CD,CD,7,E1,23,DD,23,C1,10,F1,11,15,0,19,C1,10,E7,21,C0,1A
1120 DATA6,20,C5,DD,7E,0,E5,CD,CD,7,E1,23,DD,23,C1,10,F1,C9,20,43,4F,50,59,52,49
,47,48,54,20,20,20,20,20,42,20,59,20,20,20,20,4F,44,49,4E,20,53,4F,46,54,57,2E,4
7,4D,42
1130 DATA48,20,20,31,39,38,37,20,20,20,20,4B,4E,41,46,4C,20,41,2E,20,44,52,55,45
,43,4B,45,20,47,45,57,55,45,4E,53,43,48,54,45,4E,20,4A,4F,59,2D,53,54,49,43,4B,2
0
1140 DATA00,FE,FE,C6,FE,FE,C6,C6,00,FC,FE,C6,FC,C6,FE,FC,00,7C,FE,C0,C0,C0,FE,7C
,00,F8,FC,C6,C6,C6,FC,F8,00,FC,FE,C0,FC,C0,FE,FC,00,FC,FE,C0,FC,C0,C0
1150 DATAC0,00,7C,FE,C0,DC,C6,FE,7C,00,C6,C6,FE,FE,C6,C6,C6,00,38,00,38,38,38,38
,38,00,7E,7E,46,06,46,7E,3C,00,CE,DC,F8,E0,F8,DC,CE,00,C0,C0,C0,C0,C0,FE,FE
1160 DATA00,C6,EE,FE,D6,D6,C6,C6,00,C6,E6,F6,FE,DE,CE,C6,00,7C,FE,C6,C6,C6,FE,7C
,00,FC,FE,C6,FE,FC,C0,C0,00,7C,FE,C6,D6,CE,FC,7A,00,FC,FE,CE,F8,FC,C6,C6,00,7C,F
E,C0,7C,06,FE,78,00,7E,7E,18,18,18,18,18
1170 DATA00,C6,C6,C6,C6,C6,FE,7C,00,C6,C6,C6,6C,6C,38,38,00,C6,D6,D6,D6,FE,6C,6C
,00,C6,EE,7C,38,7C,EE,C6,00,66,66,66,3C,18,18,18,00,FE,FE,1C,38,70,FE,FE
1180 DATA8,15,10,15,12,15,14,15,16,15,18,15,20,15,22,15,8,17,10,17,12,17,14,17,1
6,17,18,17,20,17,22,17,8,19,10,19,12,19,14,19,16,19,18,19,20,19,22,19,8,21,10,21
,12,21,14,21,16,21
1190 DATA0,0,0,0,81,FF,7E,7E
1200 DATA0,0,3C,42,42,3C,0,0,0,0,0,0,0,0,18,18,0,3C,66,7E,3C,66,7E,3C
1210 DATA3A,A0,C5,FE,1,CA,C1,C5,FE,2,CA,CC,C5,FE,3,CA,D7,C5,3E,1,32,A0,C5,DD,21,
A9,C5,21,80,3,6,8,C5,E5,DD,7E,0,CD,CD,7,E1,23,DD,23,C1,10
1220 DATAF1,C9,1,3C,42,A1,91,89,85,42,3C,3C,42,85,89,91,A1,42,3C,3C,4A,89,89,91,
91,52,3C,3C,42,81,B1,8D,81,42,3C,3C,32,A0,C5,DD,21,B1,C5,C3,8B,C5,3C,32,A0,C5,DD
,21,A1,C5,C3,8B,C5,3C,32,A0,C5,DD,21,B9,C5,C3,8B,C5,90
1230 DATA3A,79,C3,32,28,C6,21,5,1B,3E,1,F5,E5,CD,D7,7,E1,57,3A,28,C6,82,E5,CD,CD
,7,E1,23,23,23,23,F1,3C,FE,7,C8,C3,B,C6,C9,1
1240 VDP(1)=&HE1:VDP(6)=VDP(4):A$="TWEETY'S":B$="ALPTRAUM":SOUND7,&H3E
1250 II=&H1B02:SOUND0,1:SOUND1,1:SOUND8,16:SOUND12,30:FORI=1TO8:SOUND13,1:FORZ1=
1TO120:SOUND1,Z1:NEXT:PUTSPRITEI-1,(I*27,I*10+2),13,42:FORZ1=48TO88:VPOKEII,Z1:N
EXT:A=ASC(MID$(A$,I,1)):VPOKEII,A:II=II+4:NEXT
1260 FORI=1TO8:PUTSPRITEI+7,(I*27+1,I*10+3),15,42:SOUND13,0:FORI1=1TO100:NEXT:VP
OKEII,ASC(MID$(A$,I,1)):II=II+4:FORI1=1TO300:NEXT:NEXT
1270 FORI=1TO8:SOUND13,1:FORZ1=1TO120:SOUND1,Z1:NEXT:PUTSPRITEI+15,(I*27,I*10+80
),13,42:FORZ1=48TO88:VPOKEII,Z1:NEXT:A=ASC(MID$(B$,I,1)):VPOKEII,A:II=II+4:NEXT
1280 FORI=1TO8:PUTSPRITEI+23,(I*27+1,I*10+81),15,42:SOUND13,0:FORI1=1TO100:NEXT:
VPOKEII,ASC(MID$(B$,I,1)):II=II+4:FORI1=1TO300:NEXT:NEXT
```

```
1290 GOSUB1300:FORI=1TO500:NEXT:GOSUB1300:FORI=1TO10:VDP(1)=&HE0:FORII=1TO350:NE
XT:VDP(1)=&HE1:FORII=1TO600:NEXT:NEXT:VDP(6)=7:SCREEN1,0:RETURN
1300 M$="T200V14O5L8EL8V13FL4GL8EL8FL4GL8V14FO4L8BL8O5V13EO4L8V12GL8O5V13DL8O4V1
2FL4GO5L8V14FO4L8BL8O5V13EO4L8V12GL8O5V13DL8O4V12FL4G"
1310 N$="T200O5V14L8EL8O4V12CL8V13O5DL8V12O4GL8V13O5CL8V13O4E"
1320 O$="T200O5V14L8CL8V12O4EO4L8V13EL8V12O4GL8V13O5CO4V12L8E"
1330 M1$="T200V13O3L8CV12L8CL4GL8EL8EL4GL8V13BV12L8BL8V12GL8GV12L8FL8FL4GL8V13BV
13L8BL8V12GL8GV12L8FL8FL4G"
1340 N1$="T200V13O3L8CL8V12CL8V12GL8GL8EL8E"
1350 O1$="T200O4V13L8EL8V12EL8GL8GL8EL8G"
1360 SOUND7,60:PLAYM$,M1$:PLAYN$,N1$:PLAYM$,M1$:PLAYN$,N1$:PLAYO$,O1$
1370 IFPLAY(1)THEN1370ELSESOUND7,&H3E:RETURN
1380 SOUND8,16:SOUND1,1:SOUND0,1:FORI=0TOLE:SOUND13,1:LOCATE11,3:PRINT"  ";:FORZ
1=1TO90:SOUND0,Z1:NEXT:LOCATE11,3:PRINTUSING"##";I:FORZ1=250TO0STEP-2:SOUND0,Z1:
NEXT:NEXT:RETURN
1390 DATA35,20,10,1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1,-1
1400 FORI=&H640TO&H668:VPOKEI,255:NEXT:RESTORE1410:FORII=5TO11:LOCATE27,II:READZ
1,Z2,Z3:PRINTCHR$(Z1);CHR$(Z2);CHR$(Z3);:NEXT:RETURN
1410 DATA32,208,32,211,200,209,211,201,209,211,202,209,211,203,209,211,204,209,3
2,210,32
1420 RESTORE1430:FORI=&H680TO&H6A7:READA$:VPOKEI,VAL("&H"+A$):NEXT:RETURN
1430 DATA0,0,0,0,0,0,FF,FF,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,C0,FF,FF,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3,3
,3,3,DB,DB,0,DB,DB,0,DB,DB
1440 DATAAF,CD,4B,C0,2A,83,C0,CD,D7,7,FE,D4,CA,64,C6,3A,34,C2,FE,9,CA,7A,C6,3A,B
0,C6,FE,F,CA,7A,C6,3C,32,B0,C6,C9,3A,AF,C6,FE,40,C8,26,6,6F
1450 DATA3E,FF,CD,CD,7,3A,AF,C6,3D,32,AF,C6,C9,AF,32,B0,C6,26,6,3A,AF,C6,FE,69,C
A,95,C6,6F,AF,CD,CD,7,3A,AF,C6,3C,32,AF,C6,C9,3E,F,32,34,C2
1460 DATAC9,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0.0,0,0,0,0,0,0,0,0.40,0
```





VIER GEWINNT

EIN SPIELHIT NUN AUCH AUF IHREM MSX-COMPUTER. VIEL SPASS !

```
10 CLS:KEY OFF:BEEP:SOUND6,15:DEFINTA-Y:GOSUB 340 :Z=2
20 D=0:FORI=1TO7:B(I)=0:FORJ=1TO6:A(I,J)=3:NEXT:NEXT
30 IF Z=1 THENZ=2:G=1 ELSE Z=1:G=2
40 IF D=42 THEN 240 ELSE IF N$(Z)=M$ THEN 80 ELSE GOSUB 800
50 GOSUB 830
60 GOSUB 260:FORI=1TO4:IFR(I)<3THEN NEXT ELSE 250
70 GOTO30
80 GOSUB 1140:IFD=0THENS=4:GOTO150
90 E=Z:Z=G:GOSUB160:Z=E:V=S:U=T:GOSUB160:IFT=10000THEN150
100 IFU=10000THENS=V:GOTO150
110 IF INT(U/100)>=INT(T/100)ANDU>199 THENS=V
120 IF B(S)=5ORT<0THEN150
130 B(S)=B(S)+2:A(S,B(S)-1)=Z:E=Z:Z=G:GOSUB260:A(S,B(S)-1)=3:B(S)=B(S)-2:Z=E:FOR
I=1TO4:IFR(I)>2THEN140ELSENEXT:GOTO150
140 C(S)=-1:GOSUB220:GOTO120
150 GOSUB 330:GOSUB 980:IFT=10000THEN250 ELSE 30
160 FORI=1TO7:C(I)=0:NEXT:FORS=1TO7:IFB(S)<6THENB(S)=B(S)+1 ELSE C(S)=-3:GOTO 21
0
```

```
170 GOSUB 260:B(S)=B(S)-1:FORI=1TO4:IFR(I)>2 THEN C(S)=10000:GOTO220
180 IF R(I)=2AND S(I)-D(I)>0AND D(I)>0THEN C(S)=9999:GOTO200
190 IF R(I)+S(I)+T(I)>2 ANDC(S)<9000 THEN C(S)=C(S)+R(I)*100+T(I)*98+S+(I)
200 NEXT
210 NEXT
220 T=-2:FORI=1TO7:IF C(I)>T OR (C(I)=T AND RND(1)<.5)THENS=I:T=C(I)
230 NEXT:RETURN
240 FORI=1TO2:P(I)=P(I)+1:NEXT :GOSUB1010:GOTO 20
250 T=0:P(Z)=P(Z)+2:GOSUB 1010:GOTO20
260 FORI=1TO4:R(I)=0:F(I)=0:G(I)=0:T(I)=0:S(I)=0:NEXT:FORI=1TO3:J=0:K=S:L=B(S)+I
:GOSUB280:K=S+I:GOSUB280:L=B(S):GOSUB280:L=B(S)-I:GOSUB280:NEXT:FORI=1TO4:D(I)=S
(I):G(I)=0:F(I)=0:NEXT
270 FORI=1TO3:J=0:K=S:L=B(S)-I:GOSUB280:K=S-I:GOSUB280:L=B(S):GOSUB280:L=B(S)+I:
GOSUB280:NEXT:RETURN
280 J=J+1:IF F(J)THENRETURN
290 IF G(J)AND A(K,L)=ZTHENT(J)=T(J)+1:RETURN
300 IF A(K,L)=ZTHENR(J)=R(J)+1:RETURN
310 IF A(K,L)=3THENS(J)=S(J)+1:G(J)=1:RETURN
320 F(J)=1:RETURN
330 D=D+1:B(S)=B(S)+1:A(S,B(S))=Z:RETURN
340 CLEAR200,&HCFFF:RESTORE1350:FORI=&HD000TO&HD1B7:READA$:POKEI,VAL("&H"+A$):NE
XT:DEFUSR=&HD000:X=USR(0):COLOR1,1,1:BEEP:POKE&HFCAB,1:OUT&HAA,INP(&HAA)AND&HBF:
POKE&HF3DB,0
350 CLS:SCREEN2,0 :COLOR15,1,1
360 OPEN "GRP:" FOR OUTPUT AS #1
370 GOSUB 430
380 LINE(45,30)-(195,150),4,BF
390 Q1=7:FOR II=40TO 140STEP20 :Q1=Q1-1:BB(Q1)=II
400 Q2=0:FORI=60TO180STEP20:Q2=Q2+1:AA(Q2)=I
410 NEXT :NEXT
420 FORI=1TO6:FOR II=1TO7:CIRCLE(AA(II),BB(I)),8,1,,,1.1:PAINT(AA(II),BB(I)),1,1
:NEXT:NEXT :Z=2:GOTO20: ######### RETURN
430  FORI=&H8A8CTO&H8A96:BG(2)=BG(2)+ASC(CHR$(PEEK(I))):NEXT
440 RESTORE1320:FORI=14336TO14343:READALK:VPOKEI,ALK:NEXT
450 M1$="T220S11M14000O5L2V10CR4ER4O4L4GABO5CR4O4G":M2$="T220S11M15000V11O5L2CR4L
2CR4O4L4BR4BO5CR4R4"
460 M3$="T245V15M6000S1O5L4CO4GR64L8GL4EGO5CO4BGR64L8GL2FL4GBGR64L8GL4FGBO5CO4GR
64L8GL2EL4GO5CO4GR64L8GL4EGO5CO4BGR64L8GL2FL4GBGR64L8GL4FGBO5L2C.L4CR4O4L4G"
470 M4$="T190V15S1M6000O4L4GL8AL4BO5L4CL8DL4EL8FL8EL8DL8FL8EL8DL8CL8EL8DL8CO4L8B
L8AL4G.L8AL4BO5L4C.L8DL4EL8FL8EL8DL8FL8EL8DL2C":BG(1)=&H40C
480 FOR I=50TO80:CIRCLE(122-(I/3),I),12,4,.3,1.2,.9:NEXT:FORI=100TO146STEP2:CIRC
LE(I,80),9,4,.3,1.2,1.1:NEXT:FORI=56TO102STEP2:CIRCLE(131,I),15,4,.2,1.2,1.1:NEX
T:GOSUB1420
490 PLAY M1$,M2$:PLAY M3$:PLAY M3$:PLAYM4$:PLAYM4$
500 CLS:GOSUB 1160:RESTORE1330:FORI=14336TO14431:READALK:VPOKEI,ALK:NEXT
510 LINE(1,155)-(255,190),1,BF :N$(1)="":N$(2)=""
520 PRESET(30,160),1:COLOR 2:PRINT#1,"SPIELER 1 :":PRESET(31,160),1:COLOR 2:PRIN
T#1,"SPIELER 1 :"
530 PRESET(30,170),1:COLOR 2:PRINT#1,"SPIELER 2 :":PRESET(31,170),1:COLOR 2:PRIN
T#1,"SPIELER 2 :"
540 PRESET (120,160),1:COLOR9:PRINT#1,"▶"
550 FORI=1TO100:IN$=INKEY$:NEXT
560 RESTORE1300:M$="COMPUTER":Q1=0:MERK=1
570 IN$=INKEY$:IF IN$=""THEN 570
580 IF ASC(IN$)=13 AND Q1=0 THEN N$(1)=M$ :GOTO 630
590 IF ASC(IN$)=13 THEN Q1=0:GOTO 630
600 IF ASC(IN$)<65 THEN 570
610 IF ASC(IN$)>90 THEN 570
620 READQUA$:PLAYQUA$:Q1=Q1+1:IF Q1<9 THEN N$(1)=N$(1)+CHR$(ASC(IN$)):DRAW"BM128
,160":COLOR 1:PRINT#1,N$(1):DRAW"BM128,160":COLOR9:PRINT#1,N$(1):GOTO 570 ELSE Q
1=0:GOTO630
```

```
630 PRESET(128,160),1:COLOR9:PRINT#1,N$(1):PRESET(129,160),1:COLOR9:PRINT#1,N$(1
)
640 PRESET (120,160),1:COLOR1:PRINT#1,"▶"
650 PRESET (120,170),1:COLOR9:PRINT#1,"▶"
660 RESTORE1300:FORI=1TO100:IN$=INKEY$:NEXT
670 IN$=INKEY$:IF IN$=""THEN 670
680 IF ASC(IN$)=13 AND Q1=0 THEN N$(2)=M$ :GOTO 730
690 IF ASC(IN$)=13 THEN 730
700 IF ASC(IN$)<65 THEN 670
710 IF ASC(IN$)>90 THEN 670
720 READQUA$:PLAYQUA$:Q1=Q1+1:IF Q1<9 THEN N$(2)=N$(2)+CHR$(ASC(IN$)):DRAW"BM128
,170":COLOR 1:PRINT#1,N$(2):DRAW"BM128,170":COLOR15:PRINT#1,N$(2):GOTO 670 ELSE
Q1=0:GOTO730
730 PRESET(128,170),1:COLOR15:PRINT#1,N$(2):COLOR15:PRESET(129,170),1:PRINT#1,N$
(2)
740 PRESET (120,170),1:COLOR1:PRINT#1,"▶"
750 PRESET(200,140),1:COLOR10:PRINT#1,"PUNKTE":PRESET(201,140),1:COLOR10:PRINT#1
,"PUNKTE"
760 FORI=1TO2:IFN$(I)="COMPUTER"THENN$(I)=M$
770 NEXT
780 RETURN
790 X=USR(0):PRINTX:RETURN
800 IF Z=1THEN PRESET(120,170),1:COLOR1:PRINT#1,"▶":PRESET(120,160),1:COLOR9:PRI
NT#1,"▶":BEEP
810 IF Z=2THEN PRESET(120,160),1:COLOR1:PRINT#1,"▶":PRESET(120,170),1:COLOR15:PR
INT#1,"▶":BEEP
820 RETURN
830 IFZ=1THENFAR=9 ELSEFAR=15
840 S=4:HSP=16:LINE(AA(S)-6,HSP)-(AA(S)+6,HSP+12),FAR,BF
850 D8=STICK(0)
860 IFD8=7 AND S>1THENGOSUB 1280:GOTO890
870 IFD8=3 AND S<7THENGOSUB1280:GOTO900
880 IFSTRIG(0)=-1 AND B(S)<>6 THEN 910 ELSE GOSUB 1280:GOTO 850
890 LINE(AA(S)-6,HSP)-(AA(S)+6,HSP+12),1,BF:LINE(AA(S-1)-6,HSP)-(AA(S-1)+6,HSP+1
2),FAR,BF:S=S-1 :PLAYCOP$:FORI=1TO60:NEXT:GOTO850
900 LINE(AA(S)-6,HSP)-(AA(S)+6,HSP+12),1,BF:LINE(AA(S+1)-6,HSP)-(AA(S+1)+6,HSP+1
2),FAR,BF:S=S+1 :PLAYCOP$:FORI=1TO60:NEXT:GOTO850
910 GOSUB330:IF LIK<0THENLIK=0
920 PUT SPRITE1,(0,-20),0,LIK::LINE(AA(S)-6,HSP)-(AA(S)+6,HSP+12),1,BF
930 FORI=255TO0STEP-15: SOUND0,I:SOUND1,0 :SOUND13,0 :SOUND7,10:SOUND8,15:NEXT
940 FOR I=6 TO B(S)STEP -1:CIRCLE(AA(S),BB(I)),8,FAR,,,1.1:PAINT(AA(S),BB(I)),FA
R,FAR:CIRCLE(AA(S),BB(I)),8,1,,,1.1:PAINT(AA(S),BB(I)),1,4:NEXT
950 SOUND0,255:FORZK=16TO0STEP-.25:SOUND0,ZK:SOUND1,ZK:SOUND8,ZK:NEXT
960 CIRCLE(AA(S),BB(B(S))),8,FAR,,,1.1:PAINT(AA(S),BB(B(S))),FAR,FAR:LINE(AA(S)-
6,HSP)-(AA(S)+6,HSP+12),1,BF
970 RETURN
980 IF Z=1 THEN FAR=9 ELSE FAR=15
990 GOSUB 940
1000 CIRCLE(AA(S),BB(B(S))),8,FAR,,,1.2:PAINT(AA(S),BB(B(S))),FAR,FAR:RETURN
1010 LINE(205,159)-(255,190),1,BF:PRESET(210,160),1:COLOR9:PRINT#1,P(1):PRESET(2
11,160),1:COLOR9:PRINT#1,P(1):CL(1)=9:CL(2)=15
1020 PRESET(210,170),1:COLOR15:PRINT#1,P(2):PRESET(211,170),1:COLOR15:PRINT#1,P(
2)
1030 FOR I=1TO 20:PRESET(90,10),1:COLORCL(Z):PRINT#1,N$(Z):PRESET(90,10),1:COLOR
1:PRINT#1,N$(Z):NEXT
1040 PLAY M3$:FOR I=1 TO 100:NEXT
1050 FORI=1TO6:FOR II=1TO7:CIRCLE(AA(II),BB(I)),8,1,,,1.1:PAINT(AA(II),BB(I)),1,
1:NEXT:NEXT :PLAY M4$
1060 PRESET(60,1),1:COLOR4:PRINT#1,"NAMEN ÄNDERN  1"
1070 PRESET(60,10),1:COLOR4:PRINT#1,"WEITER         2"
1080 FOR I=1 TO 100:IN$=INKEY$:NEXT
1090 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN 1090
1100 IF(ASC(IN$)<49 OR ASC(IN$)>50)THEN 1090
```

```
1110 IF IN$="2" THEN 1120 ELSE GOSUB 510:P(1)=0:P(2)=0:Z=2:MA=0:LINE(55,1)-(220,
25),1,BF:RETURN
1120 MA=MA+1:LINE(55,1)-(220,25),1,BF:IF MA=3THENMA=1
1130 Z=MA:RETURN
1140 IF N$(1)=M$THEN PRESET(120,160),1:COLOR9:PRINT#1,"▶":PRESET(120,170),1:COLO
R1:PRINT#1,"▶":BEEP:RETURN
1150 IF N$(2)=M$THEN PRESET(120,170),1:COLOR15:PRINT#1,"▶":PRESET(120,160),1:COL
OR1:PRINT#1,"▶":BEEP:RETURN
1160 SCREEN0:WIDTH40:KEY OFF:COLOR15:RESTORE 1240
1170 READ V1,V$:IF V1=-1THEN 1200ELSE IF V1=-2THEN 1200
1180 SA=0:FOR I=39TO(40-LEN(V$))/2STEP-1:SA=SA+1:LOCATEI,V1:PRINTSPC(SA):LOCATEI
,V1:PRINT MID$(V$,1,SA) :NEXT
1190 GOTO 1170
1200 FOR I=1TO 50:IN$=INKEY$:NEXT:CB$="PRESS KEY!"
1210 IN$=INKEY$:FOR I=1TO10:LOCATE1,I:PRINT MID$(CB$,I,1):NEXT:IF IN$<>"" THEN 1
230 ELSE FORI=1TO10:LOCATE1,I:PRINT" ":NEXT
1220 GOTO 1210
1230 CLS:IF V1=-1THEN 1170ELSE SCREEN2,2:COP$="T250V1007L32E":RETURN
1240 DATA 1,***  4 GEWINNT  ***,3,BEI DIESEM SPIEL GEHT ES DARUM,5,SPIEL-STEINE
SO ZU SETZEN,7,DAß ENTWEDER,9,H O R I Z O N T A L,11,V E R T I K A L,13,OD. D I
A G O N A L,15,4 IN EINER REIHE SIND
1250 DATA 17,IST DIES DER FALL,19,BEKOMMT MAN 2 PUNKTE,21,BEI REMIE 1 PUNKT,-1,-
1
1260 DATA 1,MAN HAT DIE MOEGLICHKEITEN ,3,COMPUTER - COMPUTER,5,COMPUTER - MENSC
H,7,MENSCH - MENSCH
1270 DATA 9,FÜR COMPUTER EINFACH > ENTER <,11,DRÜCKEN,13,* * * * * * * * * * * *
 *,15,GESTEUERT WIRD MITTELS CURSORTASTEN,17,UM ZU WERFEN DRÜCKE SPACE-TASTE,20,
*   VIEL SPASS !  *,-2,-2
1280 IF B(S)+1=7 THEN PUT SPRITE1,(0,-20),0,0:RETURN ELSE LIK=LIK+1
1290 PUT SPRITE1,(AA(S)-7,BB(B(S)+1)-9),FAR,LIK:IF LIK=2THENLIK=-1:RETURN ELSE R
ETURN
1300 DATA O6C16,O6D16,O6E16,O6F16,O6G16,O6A16,O6B16,O7C16,O7D16
1310 CIRCLE(AA(S),BB(B(S)+1)),6,FAR,,,1.1:PAINT(AA(S),BB(B(S)+1)),FAR,FAR:CIRCLE
(AA(S),BB(B(S)+1)),6,1,,,1.1:PAINT(AA(S),BB(B(S)+1)),1,4:RETURN
1320 DATA60,66,153,161,161,153,66,60
1330 DATA 0,0,3,14,24,16,48,32,32,48,16,24,14,3,0,0,0,0,192,112,24,8,12,4,4,12,8
,24,112,192,0,0,0,0,0,0,3,6,4,4,6,3,0,0,0,0,0,0,0,0,192,96,32,32,96,192,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,1,3,3,1,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,192,192,128,0,0,0,0,0,0
1340 DATA205,00,00,201
1350 DATAF3,21,E9,F3,36,F,23,36,1,23,36,1,3E,20,32,AF,F3,32,B0,F3,CD,6F,0,21,38,
D1,11,0,3,1,80,0,CD,5C,0,21,C,20,3E,A1,CD,4D,0,23,CD,4D,0,6,2,21,2,D1,11,AB,1A,C
5,E5,D5,1,B,0,CD,5C,0,D1
1360 DATA21,20,0,19,EB,E1,D5,11,B,0,19,D1,C1,10,E7,6,D,C5,21,18,20,CD,C6,0,3E,20
,DF,C1,10,F3,AF,1E,1,CD,93,0,3E,1,1E,1,CD,93,0,3E,7,1E,1,CD,93,0,3E,8,1E,10,CD,9
3,0,3E,C,1E,60,CD,93,0
1370 DATA3E,D,1E,1,CD,93,0,11,CA,18,21,18,D1,1,D,0,CD,5C,0,11,87,19,21,25,D1,1,1
3,0,CD,5C,0,CD,E5,D0,CD,AC,D0,6,60,CD,E7,D0,C9,6,1B,21,E2,1A,DD,21,CA,D0,C5,E5,6
,8,CD,E7,D0,E1,DD,7E,0,CD
1380 DATA4D,0,DD,23,23,C1,10,EC,C9,47,45,53,43,48,52,49,45,42,45,4E,20,56,4F,4E,
20,4B,4E,41,46,4C,20,41,4E,54,4F,4E,6,80,C5,6,A0,C5,21,C,20,ED,5F,E6,F1,F6,1,CD,
4D,0,23,CD,4D,0,C1,10,EC,C1,10
1390 DATAE6,C9,60,62,20,64,66,20,68,6A,20,6C,6E,61,63,20,65,67,20,69,6B,20,6D,6F
,43,4F,50,59,52,49,47,48,54,20,20,42,59,53,4F,46,54,57,41,52,45,20,47,4D,42,48,2
0,20,31,39,38,37,F,1F,3F,38,70,70,E0,E0,E0
1400 DATAE0,70,70,38,3F,1F,F,80,C0,E0,E0,70,70,38,38,38,38,70,70,E0,E0,C0,80,7F,
FF,FF,E3,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E0,E3,FF,FF,7F,0,C0,E0,E0,F0,70,78,78,78,78,F0,F0,
E0,E0,C0,0,6,F,F,F,F,F,F,F,F
1410 DATAF,F,F,F,F,F,6,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,F0,F8,F8,FC,FE,FE,EF,E
7,E3,E3,E1,E0,E0,E0,40,10,38,38,38,38,38,38,38,B8,F8,F8,F8,F8,F8,78,30,30
1420 A$="G E W I N N T":Y=(255-(LEN(A$)*8))/2:COLOR0:DRAW"BM=Y;,0":PRINT#1,A$:Y=
Y+1:DRAW"BM=Y;,0":PRINT#1,A$
1430 I1=128-LEN(A$)*8:FORII=YTOY+LEN(A$)*8:FORI=0TO7:IFPOINT(II,I)=0THEN1450
1440 NEXT:I1=I1+2:NEXT:RETURN
1450 LINE(I1,(4*36)-25+(I*4.5))-(I1+2,(4*36)-25+(I*4.3)+2),10,B:GOTO1440
```

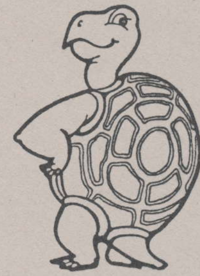
  

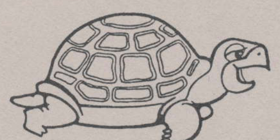
TIC-TAC-TOE

EIN TOLLES SPIEL, DAS AUCH SIE BEGEISTERN WIRD.

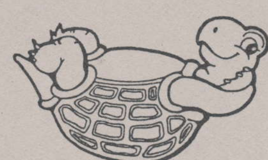
```
1 REM Copyright by MSX-Magazin 1988 -   Auto Knafl Anton*
10 CLS:COLOR15,1,1:SCREEN2,2:SOUND0,2:SOUND1,1
20 DIMPR(4,76),ZU(16),SF(64),SU(76),CL(45),LL(33),C1(33),F1(16,4),F2(16,4):VDP(1
)=VDP(1)-64:POKE&HF3DB,0:GOSUB1520
30 ONINTERVAL=25GOSUB1630
40 DATA0,0,0,63,63,63,63,63,63,63,63,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
,255,128,128,128,128,128,128,128,128,128,128,255,0,0,0,0,192,64,64,64,64,64,64,6
4,64,64,64,192,0,0,0
50 RESTORE40:FORI=14336TO14399:READA:VPOKEI,A:NEXT
60 GOSUB1290
70 COLOR10:DRAW"BM182,8":PRINT#1,"BEGINNER":DRAW"BM183,8":PRINT#1,"BEGINNER"
80 COLOR15:DRAW"BM207,18":PRINT#1,"F1":DRAW"BM208,18":PRINT#1,"F1":DRAW"BM182,28
":PRINT#1,"COMPUTER":DRAW"BM183,28":PRINT#1,"COMPUTER"
90 DRAW"BM207,42":PRINT#1,"F2":DRAW"BM208,42":PRINT#1,"F2":DRAW"BM190,52":PRINT#
1,"MENSCH":DRAW"BM191,52":PRINT#1,"MENSCH"
100 VDP(1)=VDP(1)+64:ONKEYGOSUB120,130:KEY(1)ON:KEY(2)ON
110 GOTO 110
120 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:FORI=0TO72:LINE(170,I)-(255,I+1),15,BF:LINE(170,I)-(255,
I+1),4,BF:NEXT:GOTO 140
130 KEY(1)OFF:KEY(2)OFF:FORI=0TO72:LINE(170,I)-(255,I+1),15,BF:LINE(170,I)-(255,
I+1),4,BF:NEXT:GOTO 150
140 BE=0:GOTO 160
150 BE=1
160 NU=1
170 IF BE=1THEN240
180 ZZ=INT(RND(-TIME)*10)+1
190 IFZZ=0THEN180ELSEIFZZ>8THEN180
200 NR=ZU(ZZ)
210 SF(NR)=5
220 GOSUB1470
230 NU=NU+1
240 W1=1:W2=1:W3=1:INTERVALON
250 D8=STICK(0):D9=STRIG(0)
260 IFD9THEN320
270 IFD8=3ANDW1<16THENW1=W1+1:W2=W2+1:SOUND8,12:SOUND8,0
280 IFD8=7ANDW1>1THENW1=W1-1:W2=W2-1:SOUND8,12:SOUND8,0
290 IFD8=1ANDW3>1THENW3=W3-1:SOUND8,12:SOUND8,0
300 IFD8=5ANDW3<4THENW3=W3+1:SOUND8,12:SOUND8,0
310 PUTSPRITE0,(F1(W1,W3),F2(W2,W3)-2),15,0:FORI=1TO60:NEXT:GOTO 250
320 NR=W1+(16*(W3-1))
330 INTERVALOFF:PUTSPRITE0,(0,-20)
340 IFSF(NR)=0THEN350ELSEINTERVALON:GOTO240
350 SF(NR)=1:KE=1:GOSUB1470
360 GOSUB1700:GOTO410
```

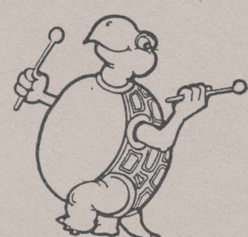
```
370 SF(NR)=5
380 NU=NU+1
390 GOSUB1470
400 GOTO 240
410 IFNU<3THEN1140
420 J=0:N=0:M=0:N1=0
430 IFJ=76THEN770
440 J=J+1
450 SU(J)=0
460 FORI=1TO4
470 AD=PR(I,J)
480 SU(J)=SU(J)+SF(AD):NEXT
490 S=SU(J)
500 IFS=4THEN1240
510 IFS=15THEN680
520 IFS=3THEN720
530 IFS<>2THEN590
540 FORK=1TO4
550 AD=PR(K,J)
560 IFSF(AD)<>0THEN580
570 N=N+1:LL(N)=AD
580 NEXTK
590 IFS<>10THEN650
600 FORK=1TO4
610 AD=PR(K,J)
620 IFSF(AD)<>0THEN640
630 M=M+1:CL(M)=AD
640 NEXTK
650 IFS<>5THEN430
660 N1=N1+1:C1(N1)=J
670 GOTO430
680 FORI=1TO4
690 AD=PR(I,J)
700 IFSF(AD)=0THEN1260
710 NEXTI
720 FORI=1TO4
730 AD=PR(I,J)
740 IFSF(AD)=0THEN760
750 NEXTI
760 NR=AD:GOTO 370
770 IF(M+N1+N)>0THEN820
780 FORN=1TO76
790 IFSU(N)<=1THEN1140
800 NEXT
810 GOTO 1220
820 IFM<4THEN900
830 FORI=1TOM-1
840 LP=CL(I)
850 FORL=I+1TOM
860 IFLP=CL(L)THEN890
870 NEXTL:NEXTI
880 GOTO 900
890 NR=LP:GOTO 370
900 IFN<4THEN1140
910 FORI=1TON-1
920 LP=LL(I)
930 FORL=I+1TON
940 IFLP=LL(L)THEN980
950 NEXTL
960 NEXTI
```









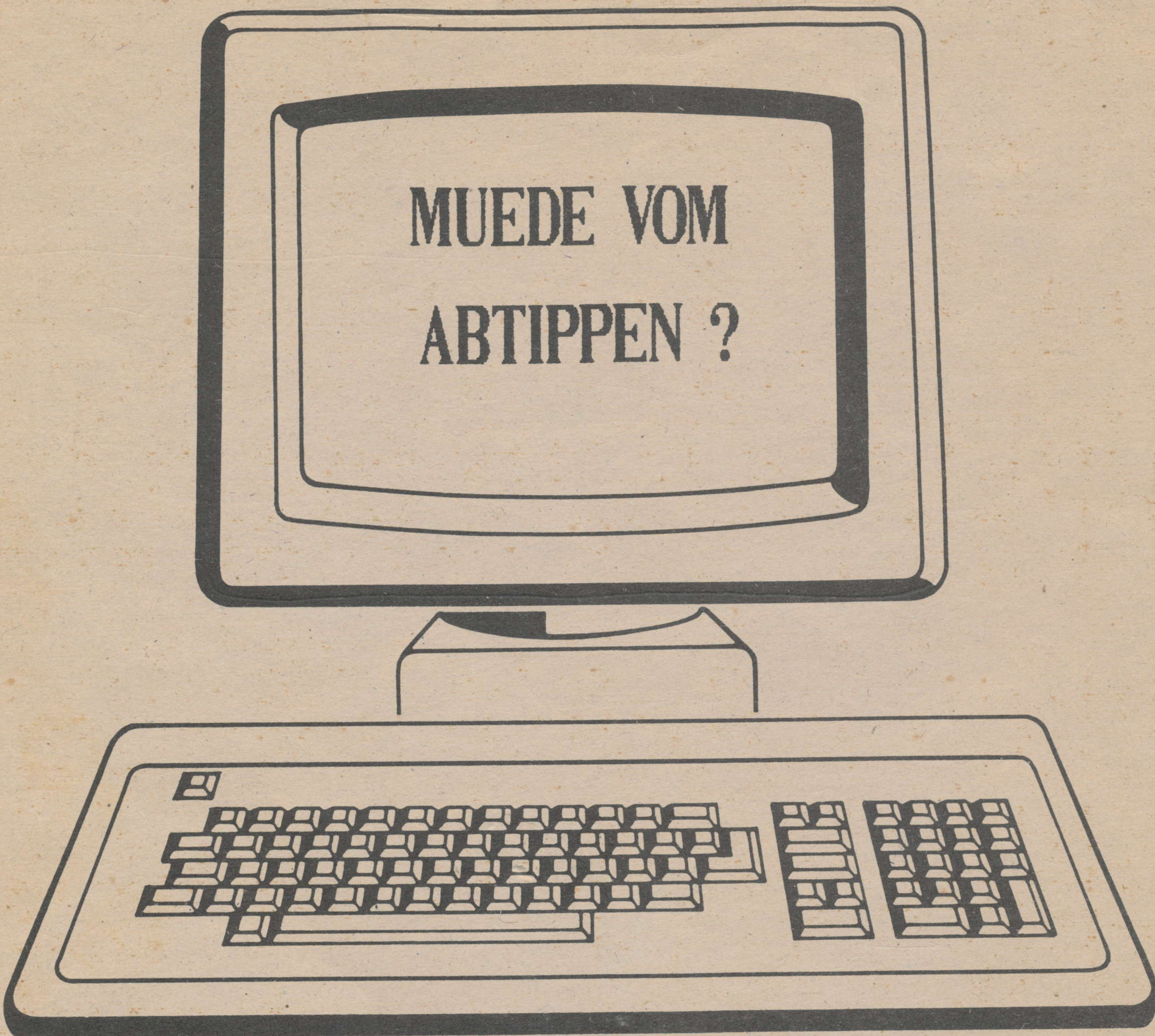




```
970 GOTO 990
980 NR=LP:GOTO 370
990 FORI=1TOM
1000 A2=CL(I)
1010 FORK=1TON1
1020 A1=C1(K)
1030 FORP=1TO4
1040 AD=PR(P,A1)
1050 IFAD=A2THEN1080
1060 NEXTP:NEXTK:NEXTI
1070 GOTO 1140
1080 FORP=1TO4
1090 A=PR(P,A1)
1100 IFA=A2THEN1120
1110 IFSF(A)=0THEN1130
1120 NEXTP
1130 NR=A:GOTO 370
1140 I=0
1150 I=I+1:IFI=17THEN1190
1160 NR=ZU(I)
1170 IFSF(NR)<>0THEN1150
1180 GOTO 370
1190 FORNR=1TO64
1200 IFSF(NR)=0THEN370
1210 NEXT
1220 DRAW"BM180,16":PRINT#1,"R E M I E":DRAW"BM181,16":PRINT#1,"R E M I E"
1230 GOTO 1640
1240 FORI=1TO4:NR=PR(I,J):KE=1:GOSUB1470:PUTSPRITEI,(F1(B1,ZB),F2(B1,ZB)-2),15,0
:NEXT:DRAW"BM188,8":PRINT#1,"DU HAST":DRAW"BM189,8":PRINT#1,"DU HAST":DRAW"BM184
,22":PRINT#1,"GEWONNEN":DRAW"BM185,22":PRINT#1,"GEWONNEN"
1250 GOTO 1640
1260 NR=AD:GOSUB1470
1270 FORI=1TO4:NR=PR(I,J):KE=0:GOSUB1470:PUTSPRITEI,(F1(B1,ZB),F2(B1,ZB)-2),15,0
:NEXT:DRAW"BM180,8":PRINT#1,"ICH HABE":DRAW"BM181,8":PRINT#1,"ICH HABE":DRAW"BM1
80,22":PRINT#1,"GEWONNEN":DRAW"BM181,22":PRINT#1,"GEWONNEN"
1280 GOTO 1640
1290 RESTORE1300:FORI=1TO16:READZU(I):NEXT
1300 DATA22,43,23,42,26,39,27,38,1,64,13,52,4,61,16,49
1310 DATA22,43,64,1,23,42,61,4,26,39,52,13,27,38,49,16,22,42,62,2,23,43,63,3,23
1320 DATA38,53,8,27,42,57,12,26,38,50,14,27,39,51,15,22,39,56,5,26,43,60,9,22
1330 DATA38,54,6,23,39,55,7,26,42,58,10,27,43,59,11,22,23,24,21,26,27,28,25
1340 DATA22,26,30,18,23,27,31,19,22,27,32,17,23,26,29,20,38,39,40,37,42,43,44
1350 DATA41,38,42,46,34,39,43,47,35,38,43,48,33,39,42,45,36,61,1,21,41,64,4
1360 DATA24,44,49,4,19,34,61,16,31,46,49,13,25,37,52,16,28,40,52,1,18,35,64,13
1370 DATA30,47,49,1,17,33,52,4,20,36,61,13,29,45,64,16,32,48,4,1,2,3,16,13,14
1380 DATA15,13,1,5,9,16,4,8,12,16,1,6,11,13,4,7,10,52,49,50,51,64,61,62,63,61
1390 DATA49,53,57,64,52,56,60,64,49,54,59,61,52,55,58,18,34,50,2,19,35,51,3,21
1400 DATA37,53,5,24,40,56,8,25,41,57,9,28,44,60,12,30,46,62,14,31,47,63,15,6,7
1410 DATA8,5,10,11,12,9,6,10,14,2,7,11
1420 DATA15,3,18,19,20,17,30,31
1430 DATA32,29,21,25,29,17,24,28,32,20,34,35,36,33,46,47,48,45,37,41,45,33,40
1440 DATA44,48,36,54,55,56,53,58,59,60,57,54,58,62,50,55,59,63,51
1450 FORI=1TO76:FORJ=1TO4:READPR(J,I):NEXT:NEXT
1460 RETURN
```

```
1470 SOUND0,1:SOUND1,1:FORI8=15TO0STEP-.1:SOUND8,I8:NEXT:ZB=INT(NR/16)+1:IFNR/16
=INT(NR/16)THENZB=ZB-1
1480 IFNR=16THENZB=1ELSEIFNR=32THENZB=2ELSEIFNR=48THENZB=3ELSEIFNR=64THENZB=4
1490 B1=NR-(ZB-1)*16
1500 IFKE=1THENJK=6ELSEJK=12
1510 LINE(F1(B1,ZB),F2(B1,ZB))-(F1(B1,ZB)+9,F2(B1,ZB)+11),JK,BF:PUTSPRITE5,(F1(B
1,ZB),F2(B1,ZB)-2),15,1:KE=0:RETURN
1520 OPEN"GRP:"AS1:GOSUB1780
1530 LINE(170,0)-(255,72),4,BF
1540 CH=0:FORII=1TO43STEP14:FORI=20TO140STEP40:CH=CH+1:F1(CH,1)=I:F2(CH,1)=II:LI
NE(I,II)-(I+9,II+11),15,B:NEXT:NEXT
1550 CH=0:FORII=40TO89STEP14:FORI=35TO155STEP40:CH=CH+1:F1(CH,2)=I:F2(CH,2)=II:L
INE(I,II)-(I+9,II+11),15,B:NEXT:NEXT
1560 CH=0:FORII=79TO128STEP14:FORI=50TO170STEP40:CH=CH+1:F1(CH,3)=I:F2(CH,3)=II:
LINE(I,II)-(I+9,II+11),15,B:NEXT:NEXT
1570 CH=0:FORII=118TO167STEP14:FORI=65TO185STEP40:CH=CH+1:F1(CH,4)=I:F2(CH,4)=II
:LINE(I,II)-(I+9,II+11),15,B:NEXT:NEXT
1580 RETURN:RESTORE1590:FORII=1TO4:FORI=1TO16:READF1(I),F2(I,II):NEXT:NEXT:RETUR
N
1590 DATA53,15,73,15,93,15,113,15,46,23,66,23,86,23,106,23,39,31,59,31,79,31,99,
31,32,39,52,39,72,39,92,39
1600 DATA53,58,73,58,93,58,113,58,46,66,66,66,86,66,106,66,39,74,59,74,79,74,99,
74,32,82,52,82,72,82,92,82
1610 DATA53,101,73,101,93,101,113,101,46,109,66,109,86,109,106,109,39,117,59,117
,79,117,99,117,32,125,52,125,72,125,92,125
1620 DATA53,144,73,144,93,144,113,144,46,152,66,152,86,152,106,152,39,160,59,160
,79,160,99,160,32,168,52,168,72,168,92,168
1630 PUTSPRITE0,(0,-20):RETURN
1640 PUTSPRITE5,(0,-20):DRAW"BM184,50":PRINT#1,"NOCH MAL":DRAW"BM185,50":PRINT#1
,"NOCH MAL":DRAW"BM196,62":PRINT#1,"(J/N)":DRAW"BM197,62":PRINT#1,"(J/N)"
1650 FORI=1TO40:IN$=INKEY$:NEXT
1660 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN1660
1670 IFIN$="J"ORIN$="j"THENRUN
1680 IFIN$="N"ORIN$="n"THENSTOP
1690 GOTO 1660
1700 J=0:N=0:M=0:N1=0
1710 IFJ=76THENRETURN
1720 J=J+1
1730 SU(J)=0
1740 FORI=1TO4:AD=PR(I,J):SU(J)=SU(J)+SF(AD):NEXT
1750 S=SU(J)
1760 IFS=4THEN1240
1770 GOTO 1710
1780 CIRCLE(127,40),30,7,,,1.4:PAINT(127,40),7:CIRCLE(127,40),18,6,,,1.4:PAINT(1
27,40),6:LINE(78,33)-(176,47),4,BF
1790 DRAW"BM85,37":PRINT#1,"TIC-TAC-TOE":DRAW"BM86,37":PRINT#1,"TIC-TAC-TOE"
1800 COLOR9:AA$="Copyright by":DRAW"BM81,90":PRINT#1,AA$:DRAW"BM82,90":PRINT#1,A
A$:AA$="MSX-Magazin 1988":COLOR15:DRAW"BM36,105":PRINT#1,AA$:DRAW"BM37,105":PRIN
T#1,AA$
1810 COLOR10:AA$="KNAFL Anton":DRAW"BM85,135":PRINT#1,AA$:DRAW"BM86,135":PRINT#1
,AA$
1820 COLOR7:AA$="PRESS KEY !":DRAW"BM86,180":PRINT#1,AA$:DRAW"BM87,180":PRINT#1,
AA$:VDP(1)=VDP(1)+64
1830 IN$=INKEY$:IFIN$=""THEN1830
1840 VDP(1)=VDP(1)-64:CLS:RETURN
```

MSX-MAGAZIN LESERSERVICE



Möchten Sie die Listings aus diesem Heft als Programme auf Diskette ?

Kein Problem !!!

Im Gegensatz zur MSX-Info warten Sie bei uns nicht lange auf Ihre Diskette.
Außerdem machen wir es echt preiswert.

Und so wirds gemacht:

Senden Sie einen Verrechnungsscheck über 20,- DM, oder auch 20,- DM in bar an:
MSX-Magazin
Leserservice
Hengstbrüchelchen 39
5108 Monschau 4

Die Versandkosten sind im Preis bereits inbegriffen.

Für ganz Eilige:
Sie können die Programmdiskette auch bei der ODIN-Software GmbH per Telefon bestellen:
Von Montags bis Freitags in der Zeit von 8.30 bis 17.00 Uhr können Sie die Diskette unter der Rufnummer 0241 - 55 00 07 bestellen. Die ODIN-Software GmbH versendet die Diskette allerdings per Nachnahme. Das kostet etwas mehr.

Auf Kassette sind die Programme leider nicht erhältlich.